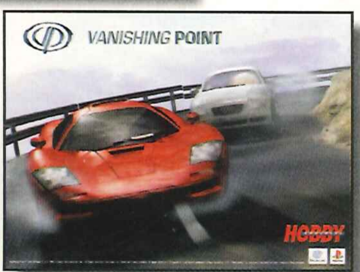
PLAYSTATION · NINTENDO 64 · DREAMCAST · PS2 · GAME BOY · GAME CUBE · XBOX

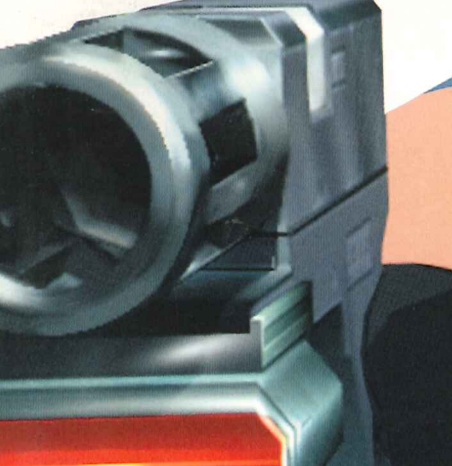
HOBBY CONSOLAS

Nº 115 - 450 Ptas. - 2,70 €

¡¡GRATIS!! PÓSTER GIGANTE







¡¡DESCÚBRELOS!!

Onimusha
Alone in the Dark IV
Skies of Arcadia
Crazy Taxi 2
Evil Dead



REVIEW Y GUÍA COMPLETA

Déjate seducir por la acción y el terror

FEAR EFFECT 2

HOBBY PRESS
8 424094 810017
00115

Reportaje: Así serán los primeros juegos para XBox

Luis Figo

para jugar conmigo, hay que merecerlo

PRECIO ESPECIAL DE LANZAMIENTO
PSONE 4.990 Ptas.



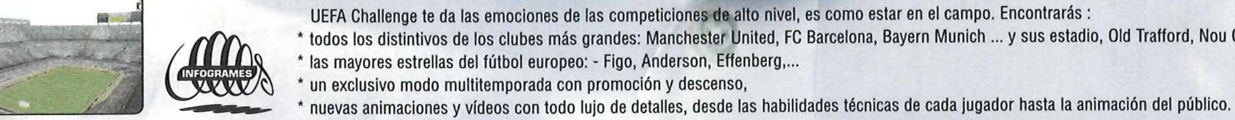


Demuestra tu talento.







UEFA Challenge te da las emociones de las competiciones de alto nivel, es como estar en el campo. Encontrarás :

* todos los distintivos de los clubes más grandes: Manchester United, FC Barcelona, Bayern Munich ... y sus estadio, Old Trafford, Nou Camp,...
* las mayores estrellas del fútbol europeo: - Figo, Anderson, Effenberg,...
* un exclusivo modo multitemporada con promoción y descenso,
* nuevas animaciones y vídeos con todo lujo de detalles, desde las habilidades técnicas de cada jugador hasta la animación del público.

Editorial

Sumario

Número 115

www.hobbypress.es/HOBBYCONSOLAS

JUEGOS EXCLUSIVOS

Al final, Microsoft ha demostrado que, aparte de las conversiones de juegos atractivos para todo el mundo -«Metal Gear», «Colin McRae»-, también incluirá en el catálogo para Xbox un buen puñado de títulos exclusivos.
Todas las compañías de hardware acaban apostando por una línea de juegos que identifiquen la particular idiosincrasia de cada máquina. Lo ha hecho Sony con PlayStation, apoyándose en títulos como «Final Fantasy», «Gran Turismo» o «Tekken», y lo seguirá haciendo en PS 2 con esas mismas sagas, además de nuevas incorporaciones como «The Getaway». También ha seguido esa línea Sega, con juegos como «Shenmue», «PSO» o el inevitable «Sonic». Y qué decir de Nintendo, sin duda la más ardua defensora de esta política, con iconos tan reconocibles como Mario, Zelda o Pokémon.
No mucha gente puede disponer de más de una consola, por lo que seguro que la mayoría de los usuarios no comparten esta tendencia exclusivista de las compañías, y preferirían ver como todos esos grandes juegos salen para su consola. Pero hoy por hoy, y siendo realistas, mientras haya diferentes formatos cada compañía se verá obligada a marcar su territorio y, de algún modo, personalizar su consola para hacerla distinta de las demás. Quién sabe si en un futuro -lejano, sin duda- disfrutaremos de la compatibilidad total. Hasta entonces, habrá que escoger.

REPORTAJES



PREESTRENO



BIG IN JAPAN



GUÍAS



NOVEDADES



PLAYSTATION

NINTENDO 64

GAME BOY COLOR

DREAMCAST

PS2

NUEVA SECCIÓN



A partir de este mes os ofreceremos unas páginas en las que encontraréis novedades en bandas sonoras, cine, merchandising, manga, figuras y demás artículos relacionados con los videojuegos. Y ¿qué mejor estreno que la saga Resident Evil?

Y ADEMÁS...

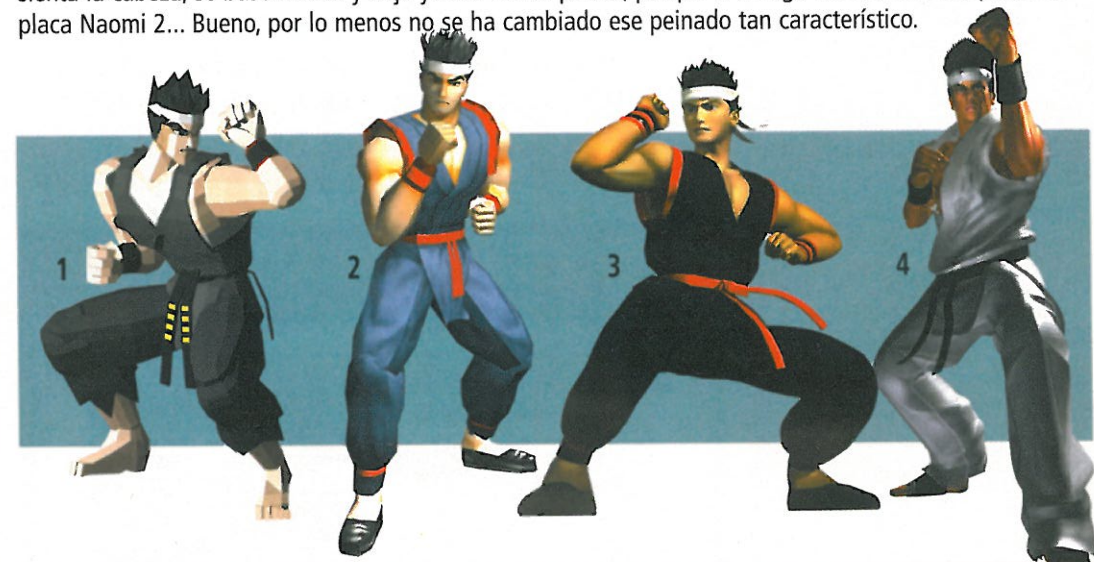
Sociología
LA QUINTA COLUMNA

Resulta muy interesante el primer estudio sociológico sobre los videojuegos en España, encargado por Adese, y cuyas principales conclusiones podéis ver en la sección de noticias. Aparte de las deducciones más importantes, muchas de ellas bastante lógicas, el extensísimo informe revela otros aspectos cuando menos curiosos, y en ocasiones sorprendentes, que merece la pena comentar.
Por ejemplo, os interesará saber que el 54% de los padres que tienen hijos menores de 14 años ya les han comprado videojuegos, pero resulta que otro 15% está contemplando esa posibilidad. Así que los que tengáis esa edad, ya sabéis cuál puede ser el regalo en vuestro próximo cumpleaños. Eso sí, también hay un 17% que afirma que jamás le comprará a sus hijos ningún videojuego. A los que estén en ese caso, más les valdría irse aprendiendo las reglas de la petanca, porque no van a ver una consola ni en pintura.
Más asuntos relacionados con los padres. El 19% de la población joven declara que sus padres también usan (ellos solos) los videojuegos en casa. Pero lo mejor de todo es que cuando la pregunta se dirige a los propios padres la proporción alcanza el 34%. O sea, que los muy pillos juegan con la consola sin que se enteren sus hijos. Seguro que cuando dicen aquello de "deja la PlayStation y vete a dormir" es para ponerse ellos a jugar. Lógico, por otra parte, cuando otro de los puntos de este estudio demuestra que un gran porcentaje de usuarios jóvenes no quieren que sus padres jueguen con ellos. Claro, si no les dejáis, se tendrán que buscar la vida ¿no?
Otro asunto que os va a interesar a muchos. Resulta que el 68% de las chicas se declaran usuarias esporádicas, pues sólo participan cuando hay alguien jugando y surge la oportunidad. Es decir, que la próxima vez que vaya a casa esa amiga de vuestra hermana que os gusta tanto, echaros una partidita al «Resident», como quien no quiere la cosa, a ver si hay suerte. Aunque también es posible que la moza pertenezca a ese 36% de no usuarios que no quiere saber nada sobre los videojuegos. En ese caso, y ya que andamos con tanto porcentaje, será mejor que utilicéis el 100% de vuestro encanto en invitarla a salir. Y si no funciona, a seguir con el «Resident».

Manuel Del Campo

Akira, de «Virtua Fighter», se hace mayor
Por los personajes de los videojuegos también pasa el tiempo

A falta de abuelas que le destrocen los carrillos con un pellizco, nosotros en Hobby Consolas hemos querido ver cómo ha crecido nuestro Akira. Y la verdad es que no creemos que haya sido cosa del Cola-Cao, pero hay que ver lo mucho que se han suavizado sus polígonos desde «Virtua Fighter», donde parecía poco más que un "ladrillo" (y pensar que nos dejó alucinados a todos...). A ver si de una vez sienta la cabeza, se busca novia y deja ya eso de las peleas, porque si no liga con su nuevo aspecto de placa Naomi 2... Bueno, por lo menos no se ha cambiado ese peinado tan característico.



En Japón se ponen en forma con PlayStation
¿Quién ha dicho que con las consolas no se hace ejercicio?

Muy pronto los japoneses regordetes van a bajar de peso gracias a «Happy Diet», un innovador título para PlayStation en el que el objetivo es escoger el ritmo de vida y la mejor dieta para alcanzar el peso ideal. Lo mejor es que quien quiera tomárselo en serio va a poder hacerse con un nuevo periférico "step" exclusivo para el juego, que modulará la dificultad del ejercicio según el nivel en que nos encontremos. Ahora podemos decir bien alto que además de ejercitar la mente, con las consolas ejercitamos el cuerpo.







Para participar en esta sección podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:
Hobby Consolas. C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid
Indicando en el sobre EL SENSOR.
También podéis enviar vuestros E-mail a: elsensor.hobbyconsolas@hobbypress.es

La polémica del mes: NINTENDO 64

El anuncio de que «Conker's Bad Fur Day» no vaya a llegar a nuestro país, y la escasez de novedades para N64 ha desatado este mes una ardiente polémica entre Roberto Ajenjo, redactor de Hobby Consolas, y Juan Carlos García, Director de Nintendo Acción. ¿Está Nintendo abandonando a sus usuarios?

a favor

Nos avalan pasado, presente y futuro

No hay audiencia más fiel con su marca, ni usuarios más identificados con su consola que los de la Gran N. No hay trampa ni cartón. NES puso la base, Mario se encargó de rematar, la felicidad fue completa con Zelda y el fenómeno Pokémon ha sabido expandir la filosofía N (y su portabilidad) al mundo entero (profanos y creyentes incluidos). ¿Qué Conker no llega a España, que ya no hay tantos lanzamientos de N64 como antes? Lo primero es casi irrelevante (no deja de ser una decision comercial) y lo segundo es la evolución lógica de una máquina que lleva cuatro años consecutivos de éxitos (y los que quedan, amigos). Si queréis, y mi oponente no lo impide, podemos hablar del futuro, porque lo tenemos delante. GBA y NGC van a ser las consolas triunfadoras de 2001 y 2002, y no será fruto de la casualidad, ni tampoco una cuestión de suerte. Será porque ambas consolas transmitirán la filosofía y el hacer de Nintendo, y será porque las dos disfrutarán de los mejores juegos posibles.

Juan Carlos

en contra

No se puede vivir solo de Rare y Pokémon

Lo que no tiene sentido es negar la evidencia, y a los hechos me ciño: el mes pasado no hubo ni una sola novedad para N64, este mes sólo Banjoo-Tooie (una honrosa excepción), y si no contamos a éste último, ya ni recuerdo la última vez que hubo una entrada en la lista de éxitos de Nintendo 64. Todo esto, desde luego, sin contar las cancelaciones de juegos tan esperados como Conker's Bad Fur Day y la tendencia cada vez más acusada de las third parties a dejar de producir juegos para ella. No es plato de buen gusto reconocerlo, pero resulta evidente que la gran N ha preferido volcarse en el abrumador éxito de GBC y el inminente lanzamiento de GBA, para dejar que sean Mario y los Pokémon los que mantengan a flote a N64. ¿En serio pretenden mantener a la consola durante el año que queda hasta que llegue GC con una media de un juego cada dos meses? Ahora que está tan de moda acusar a las compañías de abandonar a sus usuarios, y dejando fanatismos aparte, ¿por qué no ser honestos, y reconocer que los poseedores de una N64 tienen motivos más que suficientes para sentirse abandonados?

Roberto Ajenjo

Los más vendidos (España)

1	Final Fantasy IX	(PS)
2	Moto G.P	(PS2)
3	The Legend of Dragoon	(PS)
4	Phantasy Star Online	(DC)
5	Pokémon Pinball	(GBC)
6	Final Fantasy VIII	(PS platinum)
7	SSX	(PS2)
8	Pokémon Amarillo	(GB)
9	Gran Turismo 2	(PS platinum)
10	NBA Live 2001	(PS)

Datos proporcionados por Centro Mail.

VIÑETA CONSOLERA



Mola

• Ver a Sonic en una consola de Nintendo... ¿quién lo hubiera dicho hace unos años?
Cualquier día nos encontramos a Snake protagonizando la nueva Edición Camuflaje de Pokémon.

• Que mi hermano pequeño, después de jugar una partida a MGS, vaya por mi casa arrastrándose y espiándome cuando estoy con mis amigos. ¡Está "tocao"!
Pues dile que juegue a Mario, y le ahorráis a vuestra madre un dinero en fontanería...

• Que N64, para igualar a PSX, se tenga que "dopar" utilizando el Expansion Pak.
Lo que ocurre es que a las consolas no les podemos hacer controles "anti-doping", en todo caso serían "anti-aliasing" o "anti-popping" (¿?)

• ¡Milagro! La primera portada de vuestra historia para Final Fantasy.
Eso es falso chaval, hace poco le dimos otra... también a «Final Fantasy IX».

• Las imágenes de MGS2... ¿seguro que no me haré daño cuando explote una bomba o algo así?
Hombre, si te pones muy cerca de la pantalla, a lo mejor te duelen los ojos...

• ¡Que cada vez os picáis más en las respuestas de esta sección!
¿Qué? ¿Qué nos picamos? ¿Nosotros? ¡Pero que dices, tio! ¡Tú de qué vas! Mira que ya estoy empezando a perder la paciencia, ¿eh?

• Que Shenmue II vaya a constar de 6 GDs. ¡¡Ya lo estoy esperando con los brazos abiertos!!
Con los brazos abiertos, y con una carretilla, porque con tanto disco...

• Que unas almas caritativas traduzcan Shenmue.
Bueno, la intención es encomiable, aunque ya a estas alturas su eficacia es cuestionable. Lo que hace falta es que la segunda entrega sí llegue traducida.

• Que Nintendo siga creyendo en el potencial de diversión de las 2D.
Sí, sólo falta que, además de creer su potencial, también saquen algún juego en 2D para comprobarlo, ¿no?

• El redactor que escribió el artículo de FFIX el mes pasado, parecía que iba a llorar porque era el último juego de la saga en PSX.
¿Parecía? ¡Pero si desde entonces está más desconsolado que una magdalena! Ahora el pobre está de psicólogos, y no sabemos si recuperará la alegría...



el sensor

Ni fu ni fa

• Que al jugar por primera vez al Quake 3 por Internet, me dieron un repaso... ¡y encima una chica! ¡No hay derecho!
Es que en casita todos somos muy machotes, pero cuando llega el momento de la verdad...

• La cara de Solid Snake en MGS2... está muy bien hecho, ¡pero se parece al "Po zí"!
Hmmm... "po zí". ¡¡Ampaaaaro!! Hay un espía en la puerta, dile que pase.

• El juego de The Matrix. ¿Pasará lo mismo que con los otros juegos sacados de películas, o esta vez sí que será un juegazo?
Recuerda que el juego no existe, debes jugarte tú mismo. Tienes que liberar tu mente, e imaginarte que ya está a la venta. Será tan bueno como tu cerebro sea capaz de procesar. No hay cuchara.

• Los vídeos de la revista, podíais mojaros un poco y comentarlos.
Eso está hecho: son increíbles, una pasada, lo mejor que se ha hecho nunca, y les damos un 100 a todos. ¿Qué te ha parecido?

• Que tras jugar a la demo de MGS2, nosotros nos tengamos que quedar un año comiéndonos las uñas esperando.
Sí, ¿y nosotros qué, que después de empezar a jugar nos hemos quedado con la miel en los labios? ¡¡Kojima, mándanos otra demo!!

• Los RPGs que están saliendo en Dreamcast.
Seguro que cuando veas con tus propios ojos las pantallas de Skies of Arcadia y Grandia 2, cambiarás de opinión.

¿Y tú qué opinas?

La cuestión del cambio de política de Sega ha suscitado una masiva llegada de e-mails y cartas con opiniones de todo tipo:

• Creo que Sega ha hecho algo que a todos nos parece ridículo, pero cuando uno se entera mejor de lo que pasa, entonces estará de acuerdo. Apoyo a Sega y creo en su futuro.
(Francisco Xu)

• Sega ha hecho bien dejando de hacer DC puesto que esto le hacía perder dinero. Como desarrollador de juegos le auguro un gran futuro, ya que a mucha gente le gustan sus juegos y no dispone de una consola de Sega para jugar con ellos.
(Sergio Esparcia García)

• Sega siempre ha hecho buenos juegos, así que en mi opinión, tendrá futuro como desarrolladora de juegos. Pero si eso conlleva dejar un poco de lado a Dreamcast, ya no me parece tan buena idea.
(Román Pastor)

• Considero que a Sega le va a ir bien porque ha programado juegos de gran calidad como Shenmue, Sonic, PSO, y creo que la mayoría de ellos irán destinados a PS2 y GBA. Sin embargo, y tras los fracasos de 32X, MegaCD, Saturn y ahora DC, más le vale no desarrollar una nueva consola en el futuro porque no olvidaremos esto.
(Alendro Martínez Martínez)

> "Tras los facasos de 32X, Saturn y DC, más le vale no desarrollar una nueva consola."

• Siempre he apoyado a Sega, y estoy muy contento con su decisión, aunque seguro que algunos no lo verán tan claro. Ahora todos verán lo que Sega puede hacer. Por cierto, yo soy usuario de DC y no me siento engañado.
(e-mail)

• Nada puede evitar ahora que Sega triunfe como desarrolladora de juegos en todas las consolas. Imaginaos un Jet Set Radio para PS2, o mejor aún, Shenmue en XBOX... El único fallo que le encuentro son las posibles conversiones tontas de juegos de DC a otra consola tras un largo tiempo y con gráficos desfasados.
(Enrique García Rojo)

Y para el mes que viene: ¿Creéis que Game Boy Advance alcanzará el mismo éxito que GBC?

Los más vendidos (U.S.A.)

1	Paper Mario	(N64)
2	Knockout Kings 2001	(PS2)
3	Phantasy Star Online	(DC)
4	Conquer´s Bad Fur Day	(N64)
5	ATV OffRoad Fury	(PS2)
6	Pokémon Silver	(GBC)
7	Pokémon Gold	(GBC)
8	Mario Tennis	(GBC)
9	Madden NFL 2001	(PS2)
10	Daytona 2001	(DC)

Los más vendidos (Gran Bretaña)

1	Who Wants To Be A Millionaire	(DC, PS)
2	Final Fantasy IX	(PS)
3	Oni	(PS2)
4	Theme Park World	(PS, PS2)
5	FIFA 2001	(PS, PS2)
6	Rayman 2	(DC, GBC, PS)
7	WWF Smackdown 2	(PS)
8	Buzz Lightyear of Star Command	(PS, DC)
9	Knockout Kings 2001	(PS, PS2)
10	SSX	(PS2)

SUBEN

XBOX, cuyos primeros juegos nos han dejado una excelente impresión.

EL ROL EN DREAMCAST, este mes con Grandia II y Skies of Arcadia disfruta de dos de los mejores juegos del género.

BAJAN

METAL GEAR SOLID 2, después del susto que nos ha dado Kojima declarando que la segunda parte será la última, nos enteramos de un nuevo retraso hasta mediados del 2002. Eso sí, parece que el lanzamiento será simultáneo en todo el mundo.

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE, ya que debido a su elevado precio -más de 15.000 ptas-, no será distribuido en nuestro país en su versión para Nintendo 64.

EL LECTOR DEL DVD DE PS2, que si se coloca en vertical, sin el correspondiente soporte, podría dañar los discos debido a las vibraciones.

la web de moda

Después de haber visto lo que ofrecen estas dos webs, no hemos podido resistir la tentación de repetir tema para las recomendaciones de este mes. En ambas direcciones vais a encontrar TODA la información imaginable sobre «Final Fantasy», incluidos TODOS los FMV de TODA la saga.

http://www.ffonline.com
http://www.ffmovies.com

Así que pasen 5 años...

Clarividencia

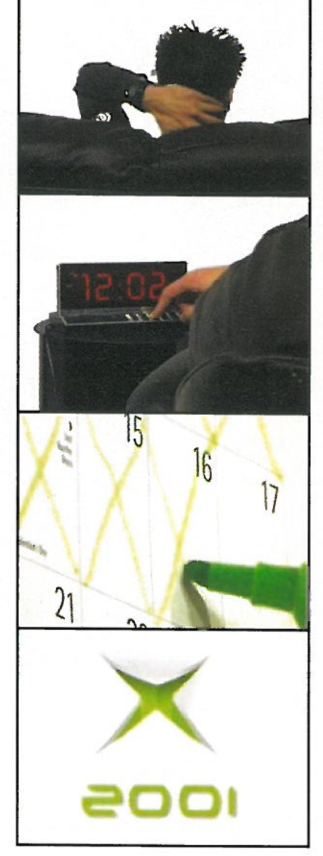
Sí, la que tuvimos al propagar el rumor de que Nintendo trabajaba en una portátil de 32 bits a color, casualmente el mes en que sale a la venta GBA, ¿no nos creíais?. El caso es que con la magnificencia de **«Secret of Evermore»** para SNES (en castellano) era difícil fijarse en otra cosa, aunque sólo fuera porque era el único modo de ganar un viaje a Japón para probar la nueva N64. Por casualidad, el AOU del 96 sirvió para presentar **«VF3»**, casi tan impactante como su continuación de 5 años después.



Un genial anuncio "pirata" circula por Internet

La original cuenta atrás para el lanzamiento de XBox

¿**Pensabais** que las grandes campañas publicitarias profesionales son insuperables? Pues un grupo de internautas, a los que por lo visto les tiene cautivados XBox, se han "currado" un vídeo que nada tiene que envidiar a los mejores spots que hayáis visto en TV. El anuncio consiste en un chaval que aparece durmiendo en un sillón, y cuya vida se reduce a levantarse a las 12 de la mañana para tachar (con una X) un día más en el calendario (un día menos para XBox), y volverse a acostar hasta el día siguiente. La verdad es que la idea es muy buena, y aunque no creemos que hayan ganado un duro con este spot, seguro que a ellos la espera se les estará haciendo un poquito más corta...



RESIDENT CHICKEN
CODE:Ginger
CHICKEN RUN
HENNEN RENNEN

La publi del mes

Se montó el pollo

Convertidas en el plato del día o devoradas por zombies, la verdad es que el futuro de estas gallinas está muy negro. Aunque la solución la tienen los alemanes, que no han dudado en darle un consejo a la nueva heroína del "survival horror": ¡Code Ginger, code!

Los más vendidos (Japón)

1	Dragon Quest 2	(GB)
2	Extermination	(PS2)
3	Sister Princess	(PS)
4	Legend of Zelda: Time & Space	(GB)
5	Legend of Zelda: Earth	(GB)
6	Pilot ni Narou! 2	(PS2)
7	Zone Of The Enders	(PS2)
8	Pokémon Crystal	(GB)
9	Fever 4 Pachinko	(PS)
10	Onimusha	(PS2)

No Mola

• Que muchas veces evitáis lo que decimos y contestáis cosas que no tienen nada que ver.
Pues sí, parece que poco a poco va entrando la primavera, aunque hay días que todavía hace fresquito, no te creas...

• Pokémon Oro y Plata. ¿Es que nunca se cansan los niños?
Claro que se cansan, ¿por qué te crees que ahora les dan nuevas Ediciones del juego?

• Que se vaya a acabar la vida de PSX y nadie haya sacado un juego de "ligoteo" para esta consola en España.
Es que a los "latin lovers" nos van más las chicas de carne y hueso.

• Que saquen juegos de Disney para niños entre 7 y 10 años, y yo no sea capaz de acabármelos.
Lógico, es que teniendo 6 años, es normal que el juego te parezca demasiado difícil...

• Que la revista me dure tan poco... ¡me la leo en 4 días!
Pues prueba a leértela hacia atrás, o boca abajo, que seguro que tardas un poco más. O cómprate dos ejemplares...

• Que me haya pasado el Final Fantasy IX en una semana. ¿Para qué cuatro CDs?
Cuando lo juegues por segunda vez, y te des cuenta de que, por correr mucho, no habías descubierto ni el 10% de todo lo que encierran esos 4 CDs, lo entenderás.

• Que todas las imágenes que se han mostrado de GT3 sean de vídeos, donde todo es muy bonito, pero en la realidad...
¿Y si llego yo y te digo que NO eran imágenes de vídeos?

• El lag de Quake 3, que cuando aparece el cohete ya me he olvidado de que lo lancé.
Vaya, así que esa es tu forma de justificar que lleves dos meses jugando y todavía no hayas ganado ni una sola partida, ¿eh?

• ¿Cómo os puede gustar Tony Hawk's si es una m.......a?
¿Maravilla? Estamos de acuerdo contigo, colega. De hecho, quizá sea el juego de skateboard más realista y entretenido que hemos visto nunca.

• Que no vayan a traer Grandia 2. No sé si éstos de Ubi Soft saben de su enorme calidad.
Que sí, tonto, que lo traen, que era broma, es que los chicos de Ubi Soft son unos cahondos.

• No saber qué juego comprarte, teniendo una DC y una PS2. Es un lío, MGS o Shenmue, Tekken o Soul Calibur... ¡Qué hago!
Anda mira, a mí me pasa lo mismo, pero con los coches. Nunca sé si salir a comprar el pan en mi Ferrari o en mi Porsche. Si es que esta vida no es más que "de sufrir" y "de sufrir"...

En voz baja

(por Rubén J. Navarro)

¡Con lo bien que me lo pasaba yo jugando al Ghost's & Goblins en mis tiempos de escolar! Y ahora me entero que **Capcom** quiere dejar de fabricar máquinas recreativas después de tantos años. Bueno, lo cierto es que es un rumor que ha dado la vuelta al mundo, pero Capcom lo ha desmentido "a medias". Parece ser que las recaudaciones finales de sus arcades han quedado bastante por debajo de las previsiones anuales, lo que va a hacer que la compañía se centre todavía más en el mercado de consolas. Venga, de acuerdo, no me pongo triste. A mi mientras me saquen más Resident Evil....
Y no hay duda que lo hará, porque ha anunciado su intención de producir a lo bestia juegos para PS 2, Xbox, Game Cube, DC y GBA. O sea, para todas.
Los que sí se ponen en plan "hardcore" son los productores de las pelis de Mortal Kombat, que vuelven a la carga con un tema que me mola bastante: la vida (y obra) de **Duke Nukem**, macarra sideral donde los haya. ¡Hail to the King¡ Se aceptan apuestas a ver quién puede encarnar a semejante elemento. A mi se me ocurre el Swarzy por aquello de los musculitos y la cara de pocos amigos. Además, ¿nunca os habéis fijado como se parece Duke al amigo Terminator? Por último, **CSK** y **AM2** quieren licenciar sus kits de desarrollo de **Shenmue** a las compañías interesadas en utilizarlos. Esto supone dos cosas: primera, que a buen seguro veremos juegos de calidad similar a la obra maestra de Yu Suzuki en cualquier plataforma; y segundo, que Sega intenta rentabilizar un poco los altísimos costes de producción del juego alquilando sus herramientas de desarrollo a un precio cercano a los 4 millones de pesetas anuales. ¡Ánimo, que hasta que lleguen a recuperar a los 11.000 millones que costó el juego...!

HAN COLABORADO EN ESTE SENSOR:
Eva Curiel Alba, Vicente Botella Martínez, Manuel Jesús Durán, Rafael Ginez Gómez, Pablo Ortiz, Iván López Pérez, SalvaPeque, Carlos Fernández, Rafael Couceiro, José Manuel Bernal, Cándido Pérez de Armas, José Muzas, y cinco e-mails anónimos.



Esta pseudo-secuela incluirá nuevos modos de juego, dos áreas y nuevas opciones

Sega lanzará Phantasy Star Online Versión 2

Sega ha confirmado recientemente el lanzamiento en Japón, el próximo 26 de mayo, de una segunda versión de su aclamado juego de rol «Phantasy Star Online». Ojo, no se tratará de la segunda parte, sino de una revisión del código del juego que, además de arreglar algunos pequeños bugs, añadirá algunas nuevas características al juego. De hecho, tanto los gráficos como el sistema de juego serán exactamente iguales que en el original, y hasta es seguro que las partidas grabadas en la primera parte sean totalmente compatibles con «PSO v2».

Entre las novedades que incorporará se encuentran algunos nuevos modos de juego multijugador online, como uno de captura de la bandera, una batalla todos contra todos y un curioso juego de fútbol con un máximo de 12 jugadores a la vez.

También incluirá dos nuevas zonas en el mapeado, "Shrine" y "Spacechip", y un nuevo nivel de dificultad máxima, el



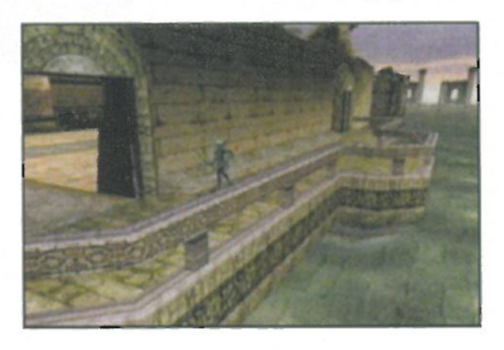
"Ultimate". Además, para afrontar estos nuevos niveles se elevará el límite de máximo nivel del personaje hasta 200.

Por último, el juego traerá nuevos monstruos, trajes, armas e incluso mags, algunos tan originales como una Master System, una Mega Drive o una Saturn (¡¿?!).

Como decíamos, esta versión llegará a Japón el próximo 26 de mayo, y también se ha confirmado su salida en América. Por desgracia, todavía no se sabe si llegará a España. Esperemos que así sea.



Aunque se trata de una versión del juego que ya conocemos, incorporará novedades muy interesantes, sobre todo en modos multijugador.





La calidad que se está logrando en este film realizado totalmente por ordenador es impresionante. A ello ayudarán también las voces de actores como Alec Baldwing, Donald Sutherland o James Woods. Una película que será en un hito en la historia del cine.

Asistimos a un trailer de 17 minutos del film

¡Ya hemos visto la película de Final Fantasy!

Olvidáos de todo lo que habéis visto hasta el momento en una pantalla de cine. Lo que está haciendo Square para la película Final Fantasy: The Spirits Within no tiene precedentes en la historia del celuloide. La calidad de este film creado íntegramente por ordenador deja en pañales a productos como Toy Story o el reciente Dinosaurio. Nadie sabe cómo lo están logrando lo chicos de Square, pero los 17 minutos de película que tuvimos ocasión de presenciar en las oficinas de Sony (la distribuidora del film será Columbia) nos dejaron a todos con la boca abierta. Durante ese tiempo se mostraron diferentes fragmentos, que desvelaron algunas de las claves del argumento: un futuro apocalíptico, reflexión sobre el sentido de la vida y la muerte, aliens en forma de fantasmas... y todo ello con una calidad que nos hizo dudar de si realmente eran imágenes por ordenador o reales. El director, Hironobu Sakaguchi, responsable también de todos los videojuegos de la saga, está consiguiendo una calidad en la recreación de los personajes increíble, con unas expresiones faciales, un movimiento y unas texturas de la piel y la ropa que están a años luz de lo visto anteriormente. El film se estrenará en España el próximo 3 de agosto, aunque un trailer de menor duración llegará a las pantallas españolas en breve.

Por otro lado, el merchandising también empieza a hacer su aparición con la presentación de los muñecos de los protagonistas.



Nintendo va a lanzar una Edición Especial de su consola portátil

Llega la Game Boy Color Edición Especial Pokémon

Primero fue N64, con su Edición Especial Pikachu, su Pokémon en relieve y sus colorines saltones. Ahora le toca a Game Boy Color, que presentará un nuevo modelo Edición Especial de Pokémon.
La consola cuenta con un frontal de color amarillo Piolín (o mejor dicho, amarillo Pikachu), y la parte trasera de color azul. Por su parte, la cruceta, y los botones A y B, son de color azul, rojo y verde, respectivamente.
Para redondear el diseño, también incorpora sendas pegatinas con el logo de Pokémon, y dos imágenes de Pikachu y Pichu (la especie de cuya evolución proviene el propio Pikachu).
Está claro que, con la salida al mercado de las nuevas Ediciones Oro y Plata, esta nueva versión de la consola puede convertirse en un nuevo "hit" de ventas en nuestro país, y más aún si tenemos en cuenta que el precio es el mismo que el de las versiones normales, es decir: 12.990 ptas. ¿Quién se resiste a ello?



El diseño de esta nueva Game Boy es algo diferente al original.

Sega se embarca en un proyecto que favorecerá a los usuarios de PC japoneses

DreamCall, un servicio para hacer llamadas a todo el mundo a través de Internet

Sega Japón ha firmado un acuerdo con las compañías japonesas InnoMedia (proveedor de servicios y aplicaciones telefónicas para Internet) e ISAO Corporation (proveedor de servicios de Internet), para la inminente puesta en marcha de un servicio llamado DreamCall. Este novedoso servicio permitirá a los usuarios japoneses realizar llamadas de voz a cualquier teléfono local o móvil del mundo a través de Internet, con el precio de una llamada local.

Para contratar este servicio, simplemente hay que acceder a la página web de la compañía (www.isao.net), darse de alta y descargar el software para PC DreamPassport. Una vez hecho esto, el usuario ya puede realizar llamadas telefónicas a través del ordenador, gracias a una innovadora tecnología, voice-over-IP (VoIP).

Por el momento, es muy difícil que en España podamos beneficiarnos de este servicio a corto o medio plazo, aunque resulta interesante ver cómo Sega comienza a dar sus primeros pasos tras el anuncio de su cambio de política.

Ganadores del concurso STAR WARS DEMOLITION (PS)

20 GANADORES DE UN JUEGO STAR WARS DEMOLITION (PS):

Alejandro M. González Pajuelo	Badajoz
Augusto Koenig Femenias	Baleares
Javier Castell Melero	Barcelona
Eva González Novoa	Barcelona
Antonio Ramírez San Lorenzo	Barcelona
Mario Martínez Carmona	Barcelona
Daniel Piñero Rubal	Cádiz
Jose Muñoz Biedma	Córdoba
Dimas Megías Carazo	Granada
Lorenzo De Castro Carbajo	Lérida
Jorge Fernández Molina	Madrid
Fco. Javier Carrillo Rodríguez	Madrid
Adexe Tomé Hernández	S/C de Tenerife
Benjamín J. Iglesias Salgado	Salamanca
María Castelló Avilleira	Toledo
Juan Navarro Font	Valencia
Iñaki Cebadero Martín	Valencia
Paulo Riesco Silva	Valladolid
Fabián Anido Toja	Vizcaya
Carlos Sánchez-Elipe Salo	Zaragoza

SEGA, EN CONTRA DE LOS "TRUCOS" DE PHANTASY STAR ONLINE
Según parece, algunos usuarios de «PSO» han encontrado algunos "trucos" ilegales para conseguir ventajas en el juego online. Pues bien, Sega Japón ha anunciado que, próximamente, va a comenzar a restringir el acceso al juego a todos aquellos usuarios que se valgan de estos métodos para avanzar.

GOLD Y SILVER YA ARRASAN EN GRAN BRETAÑA
Cuando las nuevas Ediciones de Pokémon acaban de aparecer en nuestro país, las cifras de ventas ya hablan de nuevos récords en el Reino Unido. Hasta el momento, ya se han vendido 550.000 cartuchos, y se espera que para final de año se alcancen los dos millones. Todo un récord.

ACUERDO ENTRE EA Y CAPCOM PARA EUROPA
Electronic Arts acaba de firmar un acuerdo con Capcom para distribuir sus productos para PS2 en el mercado europeo. Por su parte, Virgin y Eidos seguirán haciendo lo propio con los productos de Capcom para PSOne y Dreamcast, respectivamente.

NUEVA DIRECCIÓN PARA COMPARTIR LA TARIFA PLANA
Debido a la enorme cantidad de peticiones de usuarios de Dreamcast para compartir la Tarifa Plana de la consola con la de su PC, Telefónica ha cambiado la dirección de correo en la que se solicita este servicio, que ahora pasa a ser la siguiente: dreamcast@telefonica.es

PREMIOS PARA DRAGON QUEST VII
La feria ACA Media Arts Festival, dedicada a premiar los mejores trabajos en manga, anime y creación infográfica, ha otorgado un galardón en su última edición (celebrada el pasado 12 de marzo) al juego de Enix «Dragon Quest VII», para PlayStation, en la categoría de Arte Digital. Una lástima que aquí sigamos sin posibilidad de "catarlo".

El cartucho de la segunda entrega del juego para N64 tendrá dos colores

Pokémon Stadium 2 también tendrá Edición Especial en USA

Siguiendo la tradición de algunos de los grandes lanzamientos para Nintendo 64, como «The Legend of Zelda Ocarina of Time» y «Zelda Majora's Mask», Nintendo of America ha anunciado que el cartucho de «Pokémon Stadium 2» también llegará esta primavera a los Estados Unidos con una carcasa especialmente coloreada para la ocasión.

Aprovechando que «Stadium 2» incluirá todas las especies contenidas en las versiones de las nuevas «Ediciones Oro y Plata» del juego para Game Boy, el cartucho lucirá un espléndido color dorado en el frontal, mientras que la parte trasera será de color plateado.

Lo que no incluirá esta vez será la espectacular pegatina holográfica en 3D que incorporaba el cartucho de «Majora's Mask», pero no hay duda de que los afortunados seguidores de Pokémon americanos ya se estarán mordiendo las uñas esperando que el juego vea la luz. A ver si suena la flauta y también Nintendo España lo acaba trayendo a nuestro país, aunque tampoco nos hacemos muchas ilusiones...

Se revelan nuevos datos técnicos sobre la consola de Microsoft

nVidia ya tiene listos sus procesadores para Xbox

La compañía americana nVidia, conocida en todo el mundo por sus procesadores gráficos, acaba de anunciar que los procesadores gráfico y de sonido que incorporará la nueva consola de Microsoft, ya se encuentran listos para su fabricación en cadena.

El primero de ellos, el procesador gráfico, recibirá el nombre de Xbox Graphics Processing Unit (XGPU), ha sido fabricado con la puntera tecnología de 0.15 micras, y consta de nada menos que 60 millones de transistores. Nvidia ha insistido en la importancia de que será un procesador 3D completamente programable, lo que permitirá un enorme margen de potencia para los desarrolladores gráficos.

Por otro lado, el apartado de sonido de Xbox queda cubierto gracias al Xbox Media Communications Processor (MCPX), un impresionante procesador basado en 2 poderosos DSPs (procesadores digitales de sonido) con capacidad para 4.000 millones de operaciones por segundo. Como el XGPU, también está creado con tecnología de 0.15 micras, y su clara orientación para el sonido posicional en 3D (con 64 canales de sonido) harán aún más espectacular la experiencia de jugar con Xbox. Además, este mismo procesador se encargará de las funciones de proceso de la información de la red de banda ancha, así como de los periféricos con conexión de alta velocidad.

En fin, todo un compendio de datos técnicos que sirven para verificar que, efectivamente, Xbox será una máquina realmente impresionante.

Estos son algunos productos que acompañarán a la portátil en su lanzamiento el 21 de marzo en Japón

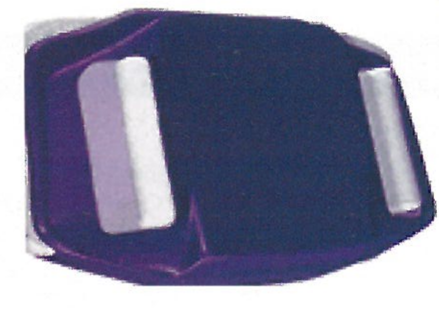
Game Boy Advance saldrá acompañada de varios accesorios de bajo precio

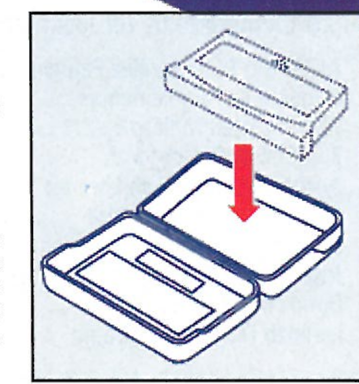
La compañía japonesa Hori, una empresa especializada en el desarrollo y distribución de periféricos para consola, tiene previsto el lanzamiento de varios accesorios para Game Boy Advance, que saldrán al mercado en la misma fecha que la consola.

El primero es un filtro especial para la pantalla, llamado "LCD Filter Advance", y que por el módico precio de 500 yens protegerá nuestra vista de las emisiones de la pequeña pantalla de la portátil, reduciendo así la fatiga visual.

También lanzarán unos útiles asideros que, colocados en la parte trasera de la consola, permitirán adoptar una colocación de las manos más ergonómica y cómoda para el jugador. Su precio también será de 500 yenes.

Y por último, tampoco faltará un sencillo contenedor de cartuchos para su protección frente a golpes, suciedad y polvo, por sólo 200 yens.

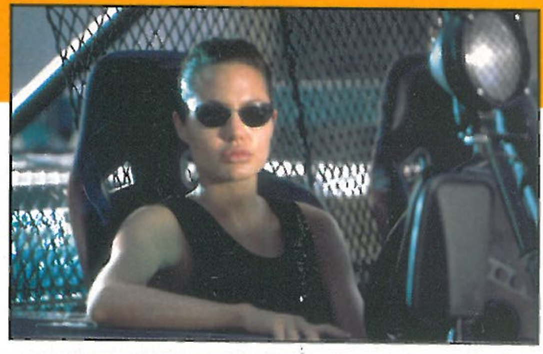




Estos son algunos de los accesorios que estarán a disposición de los usuarios japoneses en el momento del lanzamiento de la consola. Como podéis comprobar, son unos utensilios muy prácticos.

El coche que conducirá Angelina Jolie en Tomb Raider se pondrá a la venta en España

¿Quieres conducir el mismo Land Rover que Lara?



Ahí la tenéis. A la Jolie le sienta todo lo que se ponga como un guante, incluido este Land Rover.



Como podréis comprobar en la película que Paramount Pictures estrenará en nuestro país el próximo mes de junio, basada en las aventuras de Lara Croft, nuestra heroína favorita conduce un espectacular Land Rover Defender 4x4.

Pues bien, Land Rover España ha decidido que este todoterreno, que fue especialmente preparado y acondicionado para su exclusiva utilización en el film, va a ser lanzado en los mercados automovilísticos de todo el mundo, en dos versiones diferentes.

Este espectacular modelo cuenta con un motor V8, y está basado en el modelo Defender 110 Pick Up Gran Capacidad. Además, cuenta con todo tipo de elementos y accesorios para la aventuras, como una pala, un hacha, un cabrestante y una pantalla de navegación en el salpicadero.

En cuanto al precio, Land Rover no ha confirmado por dónde andará la cifra, pero apostaríamos a que semejante "criatura" no va a estar al alcance de los bolsillos normales. Por cierto, ¿no incluirá una Lara Croft de serie, por casualidad?





Suponemos que el modelo de Land Rover que llegará a España tendrá el volante a la izquierda, pero nunca se sabe...



El coche viene con una equipación completísima, ideal para los buenos aventureros. Teléfono móvil, ordenador de abordo, extintor, volante...

Internet on line

HABRÁ SEGUNDA Y TERCERA PARTE DE TOMB RAIDER THE MOVIE

Cuando está a punto de aterrizar en todos los cines españoles la primera película de la señorita Lara Croft, ya es oficial que Paramount ha llegado a un acuerdo para realizar la segunda y la tercera parte de Tomb Raider The Movie. También se sabe que, en esta ocasión, Angelina Jolie ha declinado la oferta de volver a protagonizar la película, por lo que ya se barajan nombres como el de Elizabeth Hurley para sustituir a Angelina en el papel de la voluptuosa heroína.

GAMECUBE YA TIENE FECHA

Desde la propia Nintendo se asegura que su nueva consola aparecerá durante el próximo mes de julio en Japón, mientras que en Europa desembarcará a lo largo de la primavera del 2002. En palabras de David Gosen, director de ventas de Nintendo para Europa, "Gamecube revolucionará el juego y estamos muy contentos de poder dar una primera fecha aproximada del lanzamiento de la consola en nuestro continente."

EL JUEGO ONLINE BATE RÉCORDS

Sega America acaba de anunciar que se han recibido más de 200.000 registros de «Phantasy Star Online» sólo en USA. Además, los mismos datos demuestran que hasta 76.000 jugadores se conectaron simultáneamente a los servidores para jugar a través de Internet, lo que ha motivado las nuevas incorporaciones a la web oficial del juego de Dreamcast.

KONAMI NO SE ARRIESGA CON XBOX

Kazume Kitaue, directivo de la compañía japonesa Konami, ha anunciado que su empresa seguirá limitándose al desarrollo de juegos para PS2 y Game Boy Advance, pese a lo que se anunció durante el mes de Septiembre, y que al menos hasta el 2002 no comenzará el desarrollo de títulos para la nueva consola de Microsoft. Eso se llama ser precavidos.

TEST DRIVE EN PS2

Pitbull Studios será la encargada de desarrollar un nuevo «Test Drive» para la consola de 128 bits de Sony bajo el sello de Infogrames. Esta saga automovilística, que comenzó en Mega Drive, alcanzó en PlayStation su mayor éxito con la sexta parte.



Konami convoca un concurso en su web japonesa

Tu nombre puede aparecer en Metal Gear Solid 2

Konami Japón acaba de anunciar un original concurso como consecuencia del desarrollo de «Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty». En este inédito concurso, Konami dará la oportunidad a los participantes de que su nombre aparezca durante el juego.

La mecánica es tan sencilla como acceder a la página web de Konami Japón (la dirección del concurso es http://www.konami.co.jp/kcej/products/mgs2/mgs2name/index_j.html, aunque la página sólo está disponible en versiones en japonés e inglés), rellenar el formulario con vuestro nombre, sexo, grupo sanguíneo, fecha de nacimiento y nacionalidad.

Posteriormente, el equipo de desarrollo del juego decidirá quienes serán los afortunados ganadores, e incorporará sus datos a las placas de identificación que determinados soldados llevarán en el cuello en todas las versiones del juego (incluida, por supuesto, la europea).

Lo que todavía no ha desvelado Konami es cómo se podrán visualizar estos datos posteriormente mientras jugamos, pero sea como sea, el caso es que la idea de ser atacado por el mismísimo Solid Snake en persona durante un asalto a un barco, resulta de lo más atractivo...

PSOne se pone las pilas

La consola de Sony se gana la portabilidad

Wild Things, que ya tiene en catálogo una pantalla de cristal líquido compatible con la nueva PSOne lanzará muy pronto una batería portátil para esta consola. Con el tamaño de una cantimplora y una autonomía de 3 horas, nos permite jugar a nuestros CDs favoritos en el coche o en la playa, y se puede recargar en cualquier enchufe. Además, la misma compañía ha puesto en circulación una lupa para aumentar el tamaño de la pantalla y que resulte más cómodo jugar a cualquier distancia.



Gracias a este artilugio, ya no hay excusa para no utilizar vuestra PSOne en cualquier lugar, porque 3 horas dan mucho de sí.

El famoso RPG de Super Nintendo contará con una versión para la nueva portátil

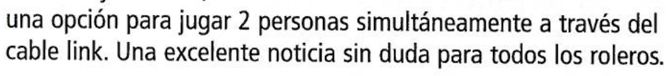
Breath of Fire saldrá en Game Boy Advance





Capcom ha confirmado recientemente que va a lanzar una versión de su aclamado RPG, cuya primera parte apareció en SNES en 1994.

Según Capcom, la versión que llegará a la nueva portátil de 32 bits de Nintendo será un "remake" de la primera versión, con un desarrollo prácticamente igual a su antecesor y algunas novedades técnicas y jugables. Entre ellas, se espera una remodelación gráfica para adaptarla a la tecnología de Game Boy Advance, así como



una opción para jugar 2 personas simultáneamente a través del cable link. Una excelente noticia sin duda para todos los roleros.

Un informe tecnológico descubre la existencia de ranuras de expansión

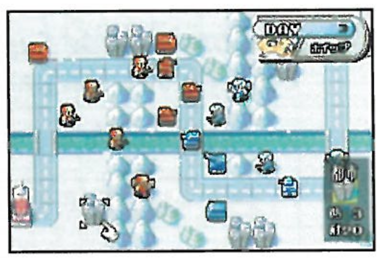
La memoria de GameCube podría ser ampliable

Una compañía relacionada con Nintendo ha desvelado un informe sobre las características de la futura Game Cube que muestra una ranura de expansión junto a los 16 Mb de memoria SDRAM auxiliar. Parece que la máquina está preparada para crecer hasta los 48 Mb, del mismo modo que N64 permitía incorporar 4 megas adicionales gracias al Expansion Pak. De cualquier modo, se ha subrayado que sólo se trata de una posibilidad, mientras que Nintendo no se ha pronunciado al respecto. Si ya se notaba el Expansion Pak en N64, imaginad lo que puede suponer que estos rumores sean ciertos...

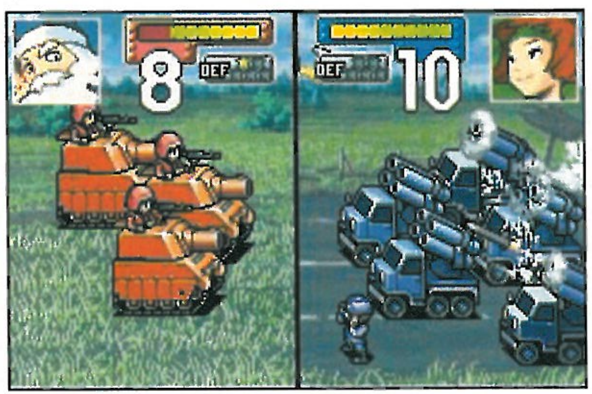


Un proyecto secreto para Game Boy Advance

Estrategia por turnos gracias a Game Boy Advance Wars

Después de impresionar a medio mundo con las primeras imágenes de «Napoleón», la estrategia vuelve a la portátil de 32 bits de Nintendo arropada por un clásico sistema de turnos y un apartado visual en la mejor tradición del manga. «Game Boy Advance Wars», que es su título provisional, estará ambientado en un futuro cercano y contará con un desarrollo dividido en dos partes: la colocación de tropas sobre un mapa general y unas secuencias de combate realmente espectaculares. De momento se desconoce la fecha de lanzamiento en Japón y tampoco se tienen noticias sobre si finalmente llegará o no a Europa de la mano de Nintendo.



Las primeras imágenes que nos han llegado del juego prometen un cuidado apartado técnico, sobre todo en cuestiones de gráficos, así como toda la diversión de la mejor estrategia por turnos.

¿Sabíais que el 70% de los españoles conoce el mundo de los videojuegos? ¿Y que un 54% no sabe que utilizar copias piratas es delito?

aDeSe presenta el primer estudio sociológico sobre los videojuegos en España

El pasado 20 de Febrero, Ignacio Pérez Dolset, presidente de la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe), presentó junto al prestigioso sociólogo Amando de Miguel el primer estudio sociológico del sector, titulado "Los Videojuegos en España".

El estudio está basado en una encuesta telefónica realizada en un total de 1.500 hogares españoles, de los cuáles en 1.000 de ellos había algún usuario de videojuegos, mientras que en los 500 restantes no había nadie que declarara serlo. Las preguntas de dicha encuesta, que iban encaminadas a conocer el perfil, las opiniones y las actitudes de los españoles en torno a los videojuegos en general, dieron como resultado algunas interesantísimas conclusiones, de las cuáles os hacemos un resumen a continuación:

✔ En primer lugar, el estudio concluyó que el **70%** de los españoles conoce el mundo de los videojuegos, y que la mayoría siguen siendo varones, aunque esta clásica tendencia se está reduciendo cada vez más. A este respecto, resulta significativo ver que más del **90%** de los entrevistados reconocieron al menos 3 marcas de videojuegos (PlayStation, Game Boy y Nintendo), mientras que sólo un **52%** había oído hablar de Dreamcast.

✔ También es interesante destacar que casi la mitad de la población española se declara usuario activo de videojuegos -un **45%**-, aunque a una buena parte de la población sigue pareciéndole un entretenimiento minoritario, o que al menos sólo interesa a los más jóvenes.

✔ Respecto a la violencia en los videojuegos, el **95%** opinó que era responsabilidad de los padres el incrementar la atención sobre los videojuegos que utilizan sus hijos, y el **78%** reconoció que en otros medios (como la televisión o el cine) pueden contemplarse escenas más duras para los menores de edad.

✔ Por último, en lo concerniente al tema de la piratería, se escucharon algunas de las opiniones más significativas. Por ejemplo, la justificación más utilizada para la compra de copias piratas fue, con un **98%** de respuestas, la diferencia de precio con respecto a los juegos originales. Pero más sorprendente aún fue que el **54%** de los encuestados no considera que las copias ilegales constituyan un delito, y piensan que este "mercado alternativo" en realidad no afecta demasiado a la industria. Es decir, que más de la mitad de la población española no tiene una conciencia social de la piratería en los videojuegos como delito, pese a que en la legislación española está claramente tipificado.

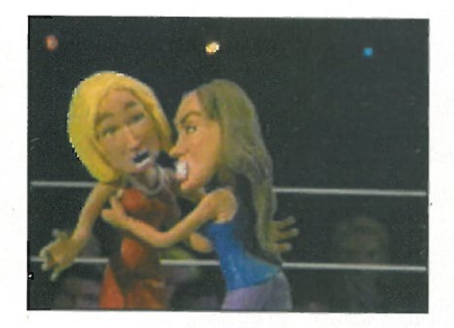
✔ De los resultados arrojados por el estudio también se puede deducir que la mayor parte de los padres son partidarios de que sus hijos se diviertan con este tipo de entretenimiento, y además se reconoce que potencian determinadas cualidades en los jugadores.

En definitiva, el hecho de que por fin se haya realizado un estudio sociológico "serio" sobre el mundo de los videojuegos, demuestra que poco a poco se está dando la importancia que merece a un sector que está experimentando un crecimiento tan grande en los últimos años.

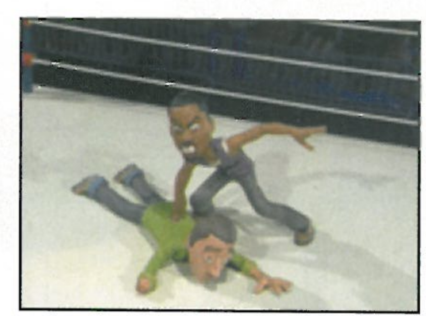
Peleas de famosos en tu consola

Celebrity Deathmach convertido en videojuego









La serie de animación «Celebrity Deathmatch» (la heredera de los conocidos y entrañables «Spitting Image») en la que cada semana dos personalidades de la música se enfrentan a muerte en un ring será muy pronto convertida en videojuego. La compañía Take 2 será la encargada de digitalizar los personajes de plastilina, e implementar todos los detalles gore de la serie, en un juego de lucha cargado del sentido del humor más negro. Aún se desconocen los soportes que podrán disfrutar de la licencia, aunque los rumores apuntan a que estará disponible para todas las consolas. Por si alguno de vosotros no conoce la serie y tenéis interés, en nuestro país se emite por Canal +.

LucasArts confirma los rumores sobre una posible conversión desde PC

La fuga de Monkey Island llegará a PlayStation 2

Los aficionados a las grandes aventuras gráficas están de enhorabuena, porque después de algunas semanas de rumores en Internet, hace algunos días LucasArts confirmó lo que muchos aventuraban: la cuarta aparición de Guybrush Threepwood en PC, que recibió el nombre de «La fuga de Monkey Island», va a ser versionada para PlayStation 2.

Para los que no la conozcan, «Monkey Island» es una de las sagas de aventuras gráficas más prestigiosas y conocidas de la historia para los usuarios de PC, y se trata de la primera vez que una consola recibe una versión de este gran juego.

Sin embargo, aún no se conocen apenas detalles sobre qué tipo de conversión se realizará para la consola de Sony, por lo que no podemos estar seguros si se tratará de una versión idéntica, o por el contrario incorporará algún tipo de novedades.





«Monkey Island» es una de las sagas más conocidas del mundo del PC.



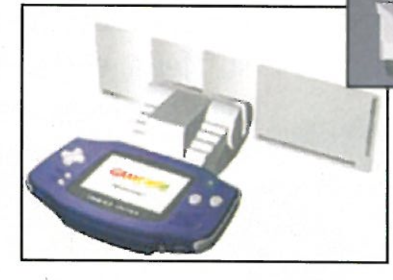
La nueva Edición será compatible con el juego de cartas de Pokémon

¡Primeros datos sobre el primer juego de Pokémon para GB Advance!

El creador y padre de los Pokémon, Mr. Ishihara, acaba de revelar algunos datos sobre el que será el primer juego de la saga Pokémon para Game Boy Advance.

En primer lugar, se han filtrado los nombres provisionales japoneses de las que podrían ser tres nuevas especies: Luri Luri, una pre-evolución de Marril; Kakureon, un Pokémon con forma de camaleón; y Hoeruko, un enigmático Pokémon del que poco se sabe salvo su nombre.

Pero más interesante aún resulta saber que, junto al juego, saldrá al mercado un nuevo periférico con funciones de escáner. Este aparato, cuya salida en principio sólo está prevista en el mercado japonés, será capaz de leer unas tarjetas especiales llamadas "e-Cards", las cuáles, mediante un sistema de códigos de barras, permitirán leer los datos de los Pokémon que tengamos en el cartucho, y posteriormente utilizarlos en el juego de cartas convencional.



Este curioso aparato -cuyo diseño, como podéis ver, no parece el definitivo-, permitirá transferir los datos de vuestros Pokémon para usarlos en el juego de cartas.



Microsoft presentó en Seattle nuevos títulos para su consola

XBOX

Sus primeros juegos exclusivos

Habrá mucho más que conversiones. Microsoft se había cansado de repetirlo, pero hasta ahora sus únicos argumentos se limitaban a la atractiva propuesta de «Malice» y a la nueva entrega de la serie «Oddysee», que en el fondo no deja de ser la secuela de un juego ya conocido. Por eso la multinacional norteamericana aprovechó "su" feria, el Gamestock, organizada por y para la propia Microsoft, para presentar los títulos que algunos equipos de desarrollo están programando en exclusiva para Xbox.

gamestock 01

La tercera edición del evento anual que Microsoft celebra en Redmond (Seattle) para presentar su línea de juegos tuvo una estrella muy especial: Xbox y sus primeros títulos en desarrollo. Si hasta ahora era un evento exclusivo para PC, la nueva consola acaparó todo el protagonismo, indicando cuales son las nuevas prioridades de la compañía americana. **Ed Fries,** Vicepresidente de la División de Juegos de Microsoft, ofició como maestro de ceremonias en una presentación multitudinaria que reunió a más de 100 periodistas de todo el mundo. Pero antes de presentar los títulos, quiso hacer una pequeña reflexión sobre la situación de la industria, señalando que los juegos de consola pueden llegar mucho más allá que hasta ahora. **"No se ha conseguido alcanzar todavía al gran público, pero en Microsoft estamos convencidos de que podemos conseguirlo durante los próximos cinco años reforzado puntos clave como la historia, la tecnología y la inversión económica para conseguir nuevos grados de emoción. Queremos que los juegos formen parte de nuestras vidas, y no sólo sean para pasar el rato como un libro o una película."** Para terminar su alocución, Ed pronunció una frase que indica lo que Microsoft se propone cuando habla de crear un nuevo nivel dentro del entretenimiento doméstico: **"No queremos generar simplemente diversión, sino crear auténticas obras de arte."** Los juegos que vais a ver a continuación estaban depurados a un 55% aproximadamente, y como Ed Fries quiso dejar bien claro, corrían sobre el prototipo Alpha2 SDK de la consola, por lo que no demostraban todo el potencial futuro de la misma. Aún así, todos los presentes nos quedamos sorprendidos por el nivel alcanzado hasta ahora, atisbando una puerta hacia un fantástico mundo de posibilidades. Por último, queremos destacar que todos estos juegos (salvo Halo que sale también en PC) son exclusivos de Xbox, por lo que se acabó el pensar que la consola va a vivir solamente de conversiones. Como dijo Ed Fries, **"hay que correr riesgos para demostrar lo que es posible conseguir"**. Y no nos cabe duda de que, a la luz de estos juegos, Xbox va a conseguir lo imposible.

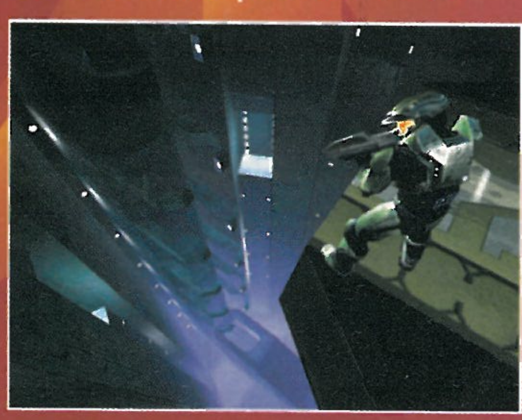
HALO

acción elevada a la enésima potencia

Cuando Bungie presentó una versión Alpha de «Halo» para PC durante el E3 del año pasado, los comentarios generales fueron que los creadores de Oni tenían un auténtico "hit" entre manos. Dado que Bungie pertenece a Microsoft, era un secreto a voces que este fantástico shoot'em up vería la luz también en Xbox. Nuestra primera toma de contacto con «Halo» no ha podido dejarnos una impresión más optimista: estamos sin duda ante el mejor juego que se prepara en estos momentos para la nueva consola, tanto a nivel técnico como en diversión. El éxito de «Halo» va a recaer en un portentoso apartado gráfico y una continua carga de acción propiciada por una gran variedad de situaciones en escenarios interiores y exteriores, que irán desde manejar un tanque en tercera persona, a infiltrarnos en una base al estilo «Perfect Dark». Y todo ello potenciado por un vibrante sonido envolvente 3D.

La versión jugable que probamos en Redmond pretendía dar muestra de la altísima carga de acción que tendrá la versión final, y por eso obviaba cualquier alusión a la historia, aunque también la habrá y nos han asegurado que tendrá mucha importancia.

La cosa comenzaba poniéndonos a los mandos de una ametralladora colocada



sobre un potente jeep que mostraba una perfecta reproducción de la física y el control al saltar sobre dunas y puentes. Al llegar a la entrada de una fortaleza, y tras eliminar a los enemigos en un intenso intercambio de disparos, la acción cambiaba a primera persona, donde el apartado gráfico alcanza las más altas cotas de realismo vistas hasta ahora en un shoot'em up subjetivo. Tanto la solidez del escenario, como la nitidez de los elementos que vemos en pantalla (enemigos, armas, decorado) y la espectacularidad de los efectos especiales de luces hacen de «Halo» algo fuera de lo normal. Por último, mencionar que contará con otra gran baza: un sistema multijugador que nos va a permitir disfrutar de manera cooperativa con otra persona todas las misiones para un solo jugador. Al mismo tiempo, contará con un modo Deathmatch para cuatro jugadores a pantalla partida. Es sin duda el título más prometedor por el momento de la consola de Microsoft.





✷ ¿Quién lo está programando?
Los chicos de Bungie Software, con base en Chicago, liderados por Jason Jones. Bungie es un estudio independiente dentro de Microsoft Games.

✷ ¿Qué han hecho anteriormente?
Además de las series Marathon y Mith de gran éxito en PC, acaban de lanzar al mercado Oni para PS2.

✷ ¿Cuáles son las claves del juego?
Mezclar la perfección técnica con las dos perspectivas de un shoot'em up - primera y tercera -, ofreciendo un impresionante nivel de acción para uno o dos jugadores simultáneos.





AMPED: freestyle snowboarding

Conviértete en la estrella

Este original juego eliminará cualquier tipo de competición contra rivales. Todo consistirá en realizar el mayor número de piruetas mientras descendemos por la nieve para captar la atención de cazatalentos y patrocinadores. El objetivo: llegar a ser una estrella del snow. Muy prometedor.

AZURIK: rise of perathia

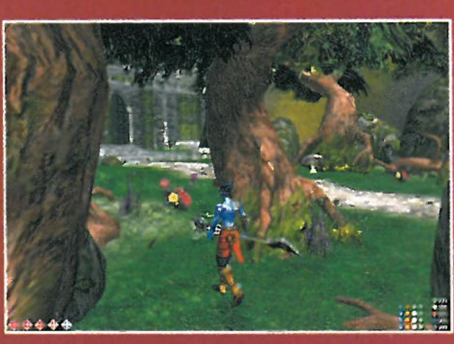
aventura y acción en un reino de fantasía

Esta claro que los programadores que trabajan con Xbox están deseosos de explorar el ingente potencial del chip gráfico de nVidia. Pero si el nivel general es elevado, «Azurik», junto a «Halo» y «Much's Oddysee», es el otro título que mostraba un nivel visual muy superior a todo lo visto hasta ahora en cualquier consola. El mundo de Azurik nos sumerge de lleno en la fantasía con gigantescas cascadas de aterradora belleza, enormes árboles que se elevan cientos de metros sobre el suelo (¡y que podemos explorar!), y montones de impresionantes parajes con ambientación basada en los cuatro elementos: agua, fuego, tierra y aire. Su protagonista, que da nombre al juego, es un joven aprendiz de mago que ha tenido la dicha de encontrar la Vara de los Elementos, lo que le permite enfrentarse a las criaturas con bolas de fuego, tormentas de arena y conjuros similares. Dominar las técnicas de combate cuerpo a cuerpo y el sistema de hechizos será uno de los objetivos de este juego, dotado con toda la acción del mejor beat'em up, pero con un fuerte componente de aventura.













Stephen Clarke-Wilson, Director Ejecutivo de Adrenium Games, nos hizo una demostración a la que nos fuimos acostumbrando a lo largo de todo el Gamestock, ya que todos los programadores insistían en repetirla: detener la acción del juego y rotar el entorno con un efecto "a lo Matrix" para ver que todo está renderizado en tiempo real y que nada de lo que veíamos estaba trucado. Esto permitía apreciar cómo, por ejemplo, cada polígono del escenario helado de «Azure» cuenta con un mínimo de tres texturas superpuestas sobre las que luego se aplica el reflejo de la luz que emite el báculo del personaje, dando una sensación de realismo asombrosa. De igual modo, al acercarnos a un enemigo del mundo de lava y congelar la imagen, pudimos apreciar claramente que la estela de fuego está formada por cientos de pequeñas partículas, al igual que las decenas de libélulas que revoloteaban a nuestro alrededor en una pradera cercana. Un simple ejemplo de la capacidad del chip para manejar sistemas de miles de partículas, solo que en este caso ya no se trataba de un vídeo de presentación, sino del interior de un juego que va a dar mucho que hablar.

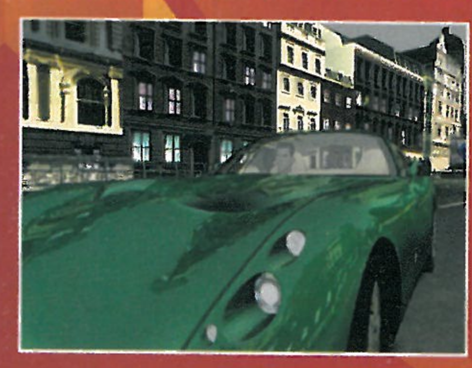
¿Quién lo está programando?
Adrenium Games, un nuevo grupo fundado en 1999 por Stephen Clarke-Wilson (antes Vicepresidente de Producto de Virgin), Jeff Petkau programador de IA) y Jon Mavor (programador gráfico), junto al veterano Dan Elenbaas (CEO de Digital Media).

¿Qué han hecho anteriormente?
Nada para consola, porque el grupo se ha formado exclusivamente para programar para Xbox.

¿Cuáles son las claves del juego?
Sacará todo el partido al potente chip gráfico para generar un enorme y detallado mundo 3D de fantasía, donde habrá muchos combates de gran vistosidad, con toques de aventura.

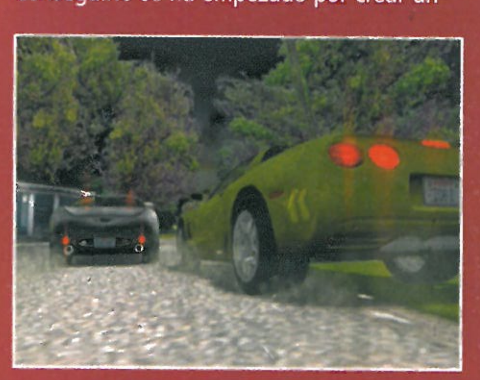
PROJECT GOTHAM
la evolución natural de MSR





Bajo este nombre provisional se esconde el primer proyecto para Xbox de Bizarre Creations (los creadores del sensacional «MSR» para Dreamcast). Contratar sus servicios ha sido una jugada muy inteligente por parte de Microsoft, dada la necesidad de que Xbox disponga durante los primeros meses de lanzamiento de un buque insignia en el género automovilístico. A primera vista, las pantallas inducen a pensar que estamos ante una conversión de «MSR» con mejoras gráficas tales como un aspecto más sólido en los escenarios y los reflejos en las carrocerías de los automóviles, pero no va a ser solamente eso. Martyn Chudley, Director General de Bizarre Creations, nos contó que, efectivamente, se ha querido hacer un juego de coches que, partiendo de la sólida base de «MSR», aproveche la potencia de Xbox para elevar hasta nuevas cotas la experiencia automovilística. Y para conseguirlo se ha empezado por crear un nuevo sistema de control, remodelar el sistema de Kudos en aras de conseguir más emoción durante toda la partida, e incluir una nueva ciudad, Nueva York. Esta enorme metrópolis vendrá a sumarse a las tres ya existentes en «MSR» (San Francisco, Londres y Tokio), que también están siendo remodeladas en su trazado.

En cuanto al parque de coches, Chudley nos dijo que es muy pronto para dar un número exacto, pero que quieren tener coches lo más veloces posible. Una exigencia sin duda ligada al aumento de velocidad general del juego, que ahora alcanzará los 60 frames por segundo. Por último, Project Gotham contará con un modo para cuatro jugadores.

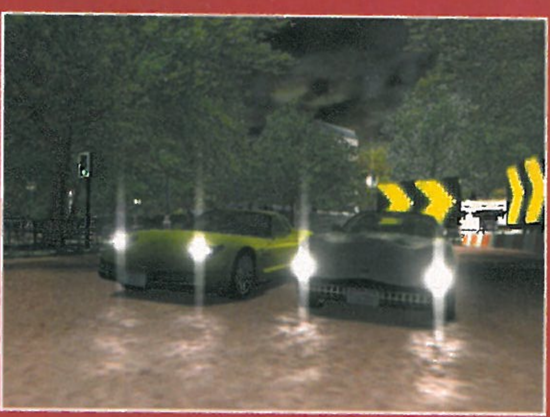


✸ ¿Quién lo está programando?
Los genios de MSR, Bizarre Creations. El líder y creador del equipo es Martyn Chudley, que desarrolló The Killing Game Show y Fatal Rewind para Master System.

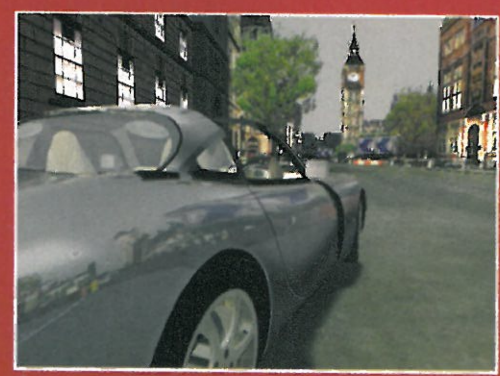
✸ ¿Qué han hecho anteriormente?
Formula 1 License (PS), Fur Fighters (DC) y Metropolis Street Racer (DC)

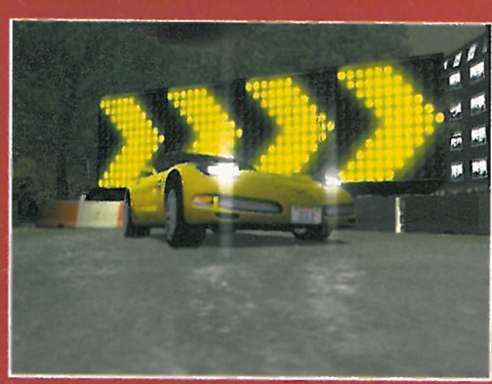
✸ ¿Cuáles son las claves del juego?
Tomará como base los elementos de MSR y los mejorará en todos los sentidos: nuevo control, una cuarta ciudad (Nueva York), mayor calidad gráfica, más circuitos y nuevo sistema de gestión de Kudos.

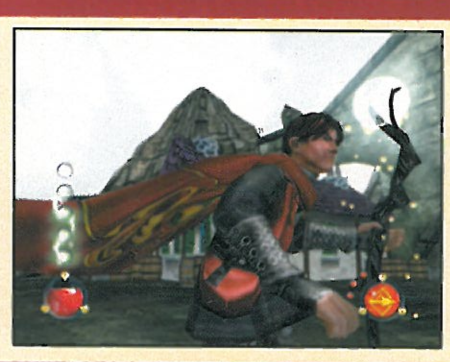




▲ Como nos picaba la curiosidad por ver si se podría jugar online con gente de todo el planeta, le preguntamos a Martyn Chudley, y nos dijo que era de momento materia reservada de Microsoft y Bizarre.





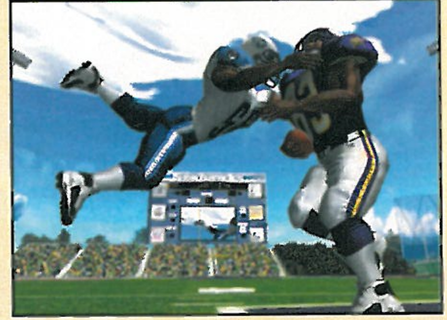




NIGHTCASTER
Un mago en apuros

Este shoot'em up en tercera persona con toques de aventura resulta bastante similar a «Azurik», aunque se está poniendo más incapié en el uso de la magia (más de 40 conjuros), pero desde luego no alcanza la calidad gráfica del juego de Adrenium. Su punto fuerte es que al parecer tendrá varias líneas argumentales distintas.





NFL FEVER 2002
Espectáculo made in USA

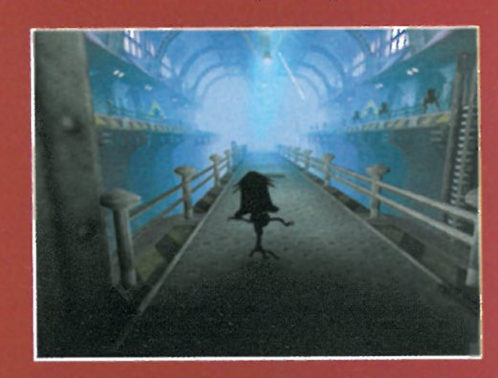
Dada la pasión que este deporte levanta en EEUU, no podía faltar un juego de Football para Xbox, de momento el más espectacular que hemos visto en cualquier consola. Las técnicas de captura de movimientos, de generación de esqueletos para los modelos y la recreación de 31 estadios va a dar como resultado un juego tan real que hará daño.

MUNCH'S ODDYSEE
la unión hace la fuerza

Ya os hemos hablado de este juego en reportajes anteriores, pero su calidad es tan excepcional que cada vez que lo vemos nos deja más impresionados. Sherry McKenna, CEO de Oddworld Inhabitants nos atendió personalmente mientras probábamos la primera versión jugable de «Munch's», aunque previamente había sido Lorne Lanning, el Presidente de la compañía, el que nos hizo una demostración en una gigantesca pantalla. Lo divertido del asunto es que el juego no tenía aún sonido, por lo que Lanning, que dobla fantásticamente a Abe y Munch, puso la nota graciosa con sus "follow me", "¡ouchs!" y "¡arrgs!". La demo nos permitió jugar una fase distinta a lo que vimos en su presentación en Londres, y probar el peculiar enfoque que van a tener los puzzles. Resumiendo brevemente, teníamos que controlar a Munch y atraer la atención de treinta voraces Sligs hacia un recodo entre dos montañas para después encerrarlos. Para ello, montamos a Munch en su silla de ruedas (os recordamos que al ser una criatura acuática tiene poca movilidad en tierra) y pasamos a toda pastilla entre los Sligs, saltamos por una rampa, esperamos a que entrarán todos y ¡zas!, movimos la palanca y se acabó el recreo. Un poco más adelante encontramos un campo de minas y tras una barrera, una palanca a la que se puede acceder tras pasar una corriente de agua. ¿Qué hicimos? Abe y Much pueden cooperar para solventar situaciones, así que Abe cogió en brazos a su compañero, lo empujó para saltar la barrera, y luego éste se sumergió en el agua (Abe se ahoga en ella) y empujó la palanca para continuar camino. Es decir, que el juego va a continuar la mecánica de puzzles de las entregas de PlayStation, pero en perfectas 3D, con situaciones más imaginativas y dos personajes para solventarlas. McKenna nos comentó también que no va a haber tiempos de carga ni entre niveles ni entre secuencias.



Esta imagen no es un render, sino una captura de un momento del juego en el que el pobre Munch escapa de unos Slogs. ¿Nos creéis ahora cuando hablamos de la capacidad gráfica de Xbox?





Los dos protas que más nos molan: Abe y Munch. Casi todo el juego estará basado en combinar sus habilidades para superar puzzles: uno salta, el otra nada, el otro corre...



✸ ¿Quién lo está programando?
La compañía inglesa Oddworld Inhabitants, formada en 1994 y liderada por Sherry McKenna y Lorne Lanning.

✸ ¿Qué han hecho anteriormente?
Oddworld: Abe's Oddysee y Oddworld: Abe's Exoddus para PlayStation

✸ ¿Cuáles son las claves del juego?
Mantendrá la sólida mezcla de aventuras, puzzles y plataformas de los juegos de PS, mejorada con un entorno gráfico totalmente 3D de gran calidad y el aliciente del doble protagonista.

FUZION FRENZY
El primer "party game"

El primer juego pensado ex profeso para multijugador está ambientado en el futuro y constará de 45 minijuegos centrados en carreras de vehículos, recogida de ítems y similares. El tiempo que estuvimos jugando nos pareció divertido, pero sinceramente creemos que es el título más flojo que se ha presentado para la nueva consola.





Plug & Play

PS2 SE JUEGA EN COMPAÑÍA

Por fin en nuestras manos el multitap oficial

Mucho se había hecho esperar el multitap de Sony para su consola de 128 bits. Por fin, y por tan sólo **7.490 ptas**, ya podemos disfrutar de las mejores partidas hasta para 5 jugadores simultáneos. Conservando las entradas Magic Gate para tarjetas de memoria y completamente compatible con los Dual Shock 2, se trata de un auténtico imprescindible para los amantes de los juegos deportivos y "party games". El periférico que estabais esperando.

PS2 EN EL LIMITE HORIZONTAL



Un nuevo stand horizontal para la 128 bits

Esta visto que en lo que a colocación se refiere, la consola de Sony está dando más juego que ninguna. Ahora es Pelican la que pone a nuestra disposición un soporte horizontal que además de proteger la máquina permite colocar nuestros DVD sobre la superficie perfectamente ordenados. Dos sujeciones metálicas a los lados sirven para colocar los mandos de control, mientras que unas ranuras mantendrán en orden nuestras memory cards. Un suplemento que os va a permitir ahorrar espacio en el cuarto.

EL ARMA MAS POTENTE DEL MUNDO



Una Desert Eagle que funciona en PlayStation

Construida por las IMI, esta pistola del 45 se vanagloria de ser la más potente del mundo, y ahora Softair la convierte en la primera que funciona en PS, Saturn y PS 2. Además de ser compatible con GunCon y costar la razonable cifra de **6.200 ptas**, se prevé que sea la primera de una serie de réplicas que podrían ir llegando a la consola de Sony. Una nota para curiosos: se trata del único arma corto diseñado para disparar a dos manos. Cualquier duda o pregunta sobre este periférico podéis dirigirla a: www.3psa.com.

Mejora la comodidad y la autonomía

Coge tu Game Boy por los "cuernos"

Se acabó aquello de terminar con dolor de manos y dedos tras horas de intensas partidas con Game Boy Color. Gracias a este útil juego de mangos de Thrustmaster que se acopla a la parte trasera de la consola y mejora la posición del agarre, podrás jugar con total comodidad a tus juegos favoritos. Es un poco aparatoso pero merece la pena, ya que además, incluye un adaptador de corriente y un pack de baterías totalmente recargables, que aseguran una autonomía de 21 horas.



DC VGA,
LA ALTERNATIVA DE BLAZE

Dreamcast alcanza su máxima definición

Para aquellos que aún no se han hecho con una VGA Box, Blaze acaba de lanzar un nuevo dispositivo para conectar Dreamcast a los monitores de PC. Además de conseguir una resolución mucho mayor gracias a las características de este tipo de pantalla, supone un interesante ahorro de espacio para aquellos que ya tuvieran instalado un ordenador personal en casa. Además, el periférico de Blaze incluye salidas independientes de video y audio estéreo, una conexión adicional súper video, y es el primero en permitir el uso de auriculares. Lo mejor para los más exigentes.

Recomendados

Volantes:
PSX/PS2: Ferrari Modena 360 ★★★★★
PSX/PS2: Flexiline Motor Racer ★★★★½
N64: Top Drive 429 ★★★★½
N64: Formula Race Pro ★★★★
DC: Thrustmaster shock 2 ★★★★

Pistolas:
PSX/PS2: Blaze Falcon ★★★★★
PSX/PS2: P99K light Blaster ★★★★★
N64: No disponible
DC: Pelican Stinger ★★★★

Tarjetas de memoria:
PSX: Blaze 4MB ★★★★
PS2: Sony Memory Card 2 ★★★½
N64: Nintendo Controller Pak ★★★★
N64: Memory Pak x 32 ★★★★
DC: VMU ★★★★½

Pads de control:
PSX/PS2: Dual Shock ★★★★★
PSX/PS2: Saitek PX 3000 Tilt ★★★★★
N64: Nintendo Controller ★★★★
N64: Dual Arcade Joystick ★★★½
DC: Dream Controller ★★★½

Rumble Pak:
PSX: No disponible
N64: Tremorpak Plus ★★★★
N64: Joltpack Joytech ★★★
DC: Vibration Pack ★★★

La puntuación máxima es de 5 estrellas.

DESCUBRE UN NUEVO MUNDO A PARTIR DEL 6 DE ABRIL



JOHTO

Muy pronto llegan Pokémon™ Oro y Plata, donde encontrarás un nuevo mundo con muchísimos nuevos Pokémon para tu Game Boy. Y llegan con una experiencia de juego que no conoces: el juego en tiempo real, nuevas formas de capturar los Pokémon y una PokéGear con radio, teléfono y mapa.





pokemon.nintendo.es



Kiosco



Llegan Pokémon Oro y Plata

Nintendo Acción

Las nuevas ediciones Oro y Plata son la estrella del número 101 de Nintendo Acción. En esta revista hacen una cobertura especial del juego, que incluye una detallada preview con todas las pantallas en castellano y además regalan un póster gigante. También encontraréis la review de Banjo-Tooie para Nintendo 64, y trucos, claves y mapas para Donkey Kong Country, 007 The world is not enough, Majora´s Mask y Perfect Dark. En la Revista Pokémon, que alcanza el número 9, desvelan nuevos trucos para Pokémon Amarillo y regalan dos exclusivos pósters de Pokémon Oro y Plata.

Playmanía, trucos a mogollón

PlayManía

Como siempre, este número de PlayManía está repleto de buenos temas para todos los que tengan una PlayStation o una PS2. Así, la revista de videojuegos más vendida te ofrece un amplio reportaje sobre C-12, el próximo crack de la gris de Sony. Además, adelanta cómo nos va a sorprender el genial Metal Gear 2 de Konami y habla con detalle a cerca de todos los juegos de Sega que llegarán a las consolas de Sony. Por supuesto, comenta novedades del calibre de Fear Effect 2 o Digimon para PlayStation y genialidades como ZOE para PS2.

En su suplemento gratuito habitual, PlayManía te presenta un recopilación de más de 2000 trucos, y en su separata central incluyen las guías de Dino Crisis 2, Donald Duck y Legend of Dragoon.

Shenmue 2: El sueño continúa

Dreamcast



El número 16 de la RODC ofrece como tema principal un adelanto del esperadísimo Shenmue 2, en el que se desvela cómo será la aventura más grande del siglo. También ofrecen una guía para ser el mejor aventurero en Phantasy Star Online, un comentario a fondo del genial Grandia 2, las previews de dos bombazos como Skies of Arcadia o Daytona USA 2001, las primeras imágenes de Crazy Taxi 2 y la guía de Fighting Vipers. Además, en su CD encontrarás un montón de demos jugables y vídeos.

Una nueva generación

Computer Hoy



En este número se analizan los últimos modelos de impresoras de inyección a color del mercado con un test de pruebas de velocidad y calidad en diferentes modelos de texto e imágenes, y se estudia también el coste por impresión. Para los que les interesa "modificar" imágenes, se publican todas las claves para saber cuál es el programa más completo de retoque fotográfico. Además, si el ordenador "apremia" una urgente ampliación de memoria, un práctico artículo cuenta de forma sencilla cómo hacerlo. También en las páginas de Computer Hoy se muestran y analizan móviles de última generación. Y continúa el curso sobre Windows Me con una nueva entrega donde se explica cómo revisar periódicamente los componentes del equipo.

El mes del MP3

PC Manía

El Nº 18 de PC Manía te ofrece dos comparativas MP3. La primera, de software, analiza los "rippers" de libre distribución. La segunda, de hardware, hace lo propio con los reproductores. "Sintetizador 2000", la aplicación completa y gratuita de Data Becker que regalan, también está relacionada con el sonido digital: incluye 100 melodías MIDI, 236 instrumentos, 36 acompañamientos y más de 70 efectos especiales. En la sección PC Práctico te cuentan cómo montar tu ordenador ideal; ponen al descubierto los secretos de la banca electrónica; investigan qué hay detrás de los portales de opinión; y hacen una selección de las mejores ofertas inmobiliarias de la Red.

Todas las novedades del mes en Micromanía

Micromanía



Tras un primer trimestre bastante prometedor, y a la espera de los grandes éxitos del verano, Micromanía te ofrece este mes los avances de algunos de los juegos que más van a dar que hablar en el futuro, como Defender of the Crown, Dark Age of Camelot o Throne of Darkness. Además, te adelantan cómo serán The Summoner y Red Faction, en un informe sobre las novedades de Volition, y analizan todas las novedades de los últimos treinta días. Además, todas las secciones habituales de la revista, un CD ROM con demos exclusivas y un suplemento especial con las soluciones completas de Giants, Oni y No One Lives Forever como el conjunto de juegos más representativos del momento en el género de acción.

HASTA AHORA LO PEOR QUE TE PODÍA ATACAR EN INTERNET ERA UN VIRUS.

SEGA

INCLUYE DEMO JUGABLE SONIC ADVENTURE II DE REGALO.

JUEGO EXCLUSIVO DE DREAMCAST

Si estabas pensando en dar el salto al juego on-line, este es el mejor momento. Llega Phantasy Star online, la mayor aventura en la Red que jamás haya existido. La primera con traducción simultánea, para que puedas jugar en equipo y a la vez entenderte con dreamers de cualquier rincón del Planeta. Prepárate para enfrentarte a 1 Gds cargado de enigmas, batallas on-line en tiempo real, naves espaciales y criaturas siderales dotadas de una inteligencia letal. Empieza diseñando tu propio personaje: elige su anatomía y define su indumentaria. Ha llegado el momento de jugar on-line de verdad. A lo grande. Sin idiomas. Sin fronteras.



Imprescindible unidad Virtua Memori.











¿Miedo a la oscuridad? Lo tendrás

Alone in The Dark IV

Infogrames nos devuelve a los orígenes del "survival horror". Y para justificar los retrasos que está sufriendo su proyecto más ambicioso no nos ha llevado a la Isla de la Sombra, sino a sus propios estudios Darkworks en París, donde Alone in The Dark IV está siendo desarrollado. En junio podremos disfrutar de las versiones de PlayStation y Game Boy Color, mientras que los usuarios de Dreamcast y PS2 deberán esperar aún hasta el próximo mes de septiembre.

La imponente presencia de Monsieur Villete no puede disimular el orgullo que le llena al presentar el revolucionario sistema de iluminación que ha implementado para «Alone in the Dark IV». De hecho es una de las principales diferencias del título de Infogrames con respecto a su referencia más directa: la serie «Resident Evil». **"Nuestro juego está más enfocado hacia la aventura que a la acción, ésta que veis es una versión aún sin terminar, pero la proporción se acercaría al 70% de investigación y 30% de combates".** Paradójicamente las nuevas FMVs soportarán la mayor parte de la carga "gore" del juego, aunque se han cuidado mucho de no apoyarse en ellas, sino en la ambientación, para provocar la sensación de terror en los jugadores: **"no se puede calificar de una ambientación Lovecraftiana, ya que las**

Una aventura de cine

Coincidiendo con el lanzamiento de la versión de «The New Nightmare» en PlayStation y Game Boy Color, Infogrames ha decidido presentar un trailer del juego en Hollywood. Su intención es que alguna productora, atraída por el título de Darkworks, se decida a llevar a la gran pantalla una película basada en «Alone in the Dark». De momento el proyecto se encuentra aún en fase de negociación, aunque, desde luego, la idea no carece de cierto atractivo.

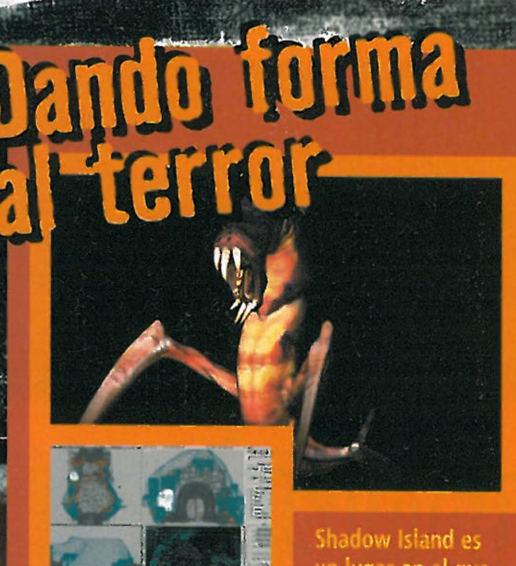


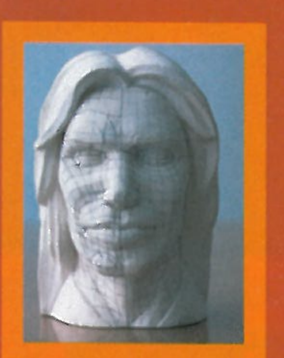


Un poco de historia

Cuando en 1993 Frederic Raynal (ahora líder de No Cliché) dirigió el primer «Alone in the Dark» para PC, no sólo estaba dando a luz a uno de los géneros de mayor éxito de nuestros días, también nos dejó boquiabiertos con la primera combinación de gráficos poligonales y entornos renderizados, entonces a 256 colores. El juego era una clásica historia de misterio cuyo objetivo (controlando a 2 personajes: un detective y una abogada) era descubrir el secreto que rodeaba la muerte del anciano pintor Hartwood en su solitaria mansión. Con «Jack is Back» («Alone in the Dark 2» para PC) regresaron los escenarios góticos, esta vez también a PlayStation, bajo el pretexto de rescatar a una niña de 8 años de las garras de una legión de piratas de ultratumba. El juego había suavizado el precario apartado visual de su antecesor (especialmente por el modelado de los personajes) y terminaba con la dolorosa muerte de nuestro compañero Ted Striker a manos de los piratas. Por fin, tras una tercera y atípica entrega en el salvaje oeste (en exclusiva de nuevo para PC), Edward Carnby se enfrenta al espíritu de toda una isla en «The New Nightmare». Ésta será la primera entrega realizada por los estudios Darkworks, e igualmente pionera en aparecer para todos los sistemas actuales de manera casi simultánea a lo largo de este año.

Dando forma al terror





Shadow Island es un lugar en el que cada rincón parece "cobrar vida" mediante recursos como enfoques diagonales, relámpagos y enemigos que surgen de la nada. Para que los movimientos de los protagonistas no desentonen con el entorno, en lugar de "motion capture" cada animación está realizada a medida, y su integración es tal que podemos disfrutar de más de 60 efectos de sonido dependiendo del terreno que pisemos. Enemigos y secundarios se han modelado en escayola para crear mapas 3D más sencillos de animar, aunque huyendo de los detalles sanguinolentos, más propios de «RE».



La Isla de la Sombra está habitada por unos excéntricos personajes que recuerdan a los que conocimos en «Koudelka» o «Silent Hill».

Intro



La FMV de intro resulta inquietante. Después de una breve presentación, nuestros protagonistas se embarcan hacia la Isla en un pequeño aeroplano. En el aire son atacados por una monstruosa criatura y deben saltar al vacío... sobre una solitaria mansión.

narraciones de este autor son muy abstractas y además su ambientación corresponde a un época pasada. «The New Nightmare» combina el momento actual -con sus armas y equipaciones de alta tecnología- con localizaciones decimonónicas".

Cuando se trata de buscar referencias en la creación de los escenarios, verdaderos protagonistas de la aventura, el equipo de diseño no tarda en referirse a libros de arquitectura clásica y leyendas populares **"nosotros no utilizamos los cómics como referencia, preferíamos darle un toque más fidedigno, así que visitamos todos los castillos que pudimos e intentamos imitar su arquitectura"**. Y la verdad, después de ver el número de bocetos que se han utilizado para cada una de las 120 estancias de las que constará la versión final, resulta difícil imaginar un resultado mejor. **"Lo más complicado es coordinar el trabajo de los departamentos. Por ejemplo, queríamos que la banda sonora del** ►





El efecto de agua es otro de los logros técnicos de «Alone in the Dark IV», especialmente por los efectos de transparencia y las ondas de la superficie.

Alone in The Dark IV

El Equipo



Antoine Villete es la cabeza visible de Darkworks y máximo responsable de «AITD IV»



El equipo creativo llevó a cabo cientos de diseños para las estancias de estilo neoclásico.
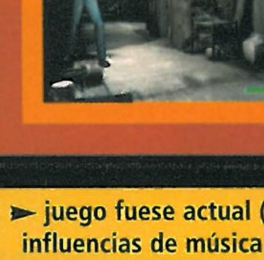


Cada equipo de programación está trabajando de forma separada, el mejor modo de sacar máximo partido a cada consola, y han utilizado hasta 3 motores gráficos diferentes.



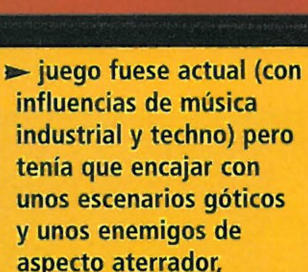


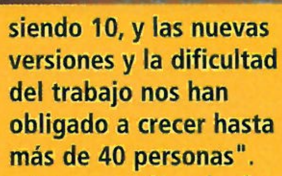
Compañía en la oscuridad













La interacción entre los personajes de «The New Nightmare» irá más allá de las frecuentes conversaciones por radio que mantienen Edward y Aline. Al comienzo de la aventura podremos escoger a uno de los dos protagonistas (cuyas versiones del juego solamente coinciden en un 20%) y así recorrer la Isla de la Sombra flanqueados por otros personajes que inspiran tan poca confianza como los propios monstruos. El control y las habilidades de los dos héroes serán exactamente las mismas, pero no así su inventario de armas y equipo, y aunque el desarrollo cambiará sustancialmente no será necesario completar la aventura por segunda vez para llegar al final de «Alone in the Dark IV». De modo que prácticamente se trata de tener "dos juegos en uno", uno de los motivos por los cuales este título de Darkworks ocupa 2 CDs.

juego fuese actual (con influencias de música industrial y techno) pero tenía que encajar con unos escenarios góticos y unos enemigos de aspecto aterrador, parecidos a insectos. Al final lo hemos logrado".

Todos los equipos de programación se encuentran separados en el estudio. **"Para cada versión hemos utilizado herramientas diferentes, y aunque todas tienen el mismo desarrollo, el único método para sacarle todo el partido a cada máquina era trabajar de forma separada. Empezamos siendo 10, y las nuevas versiones y la dificultad del trabajo nos han obligado a crecer hasta más de 40 personas".**

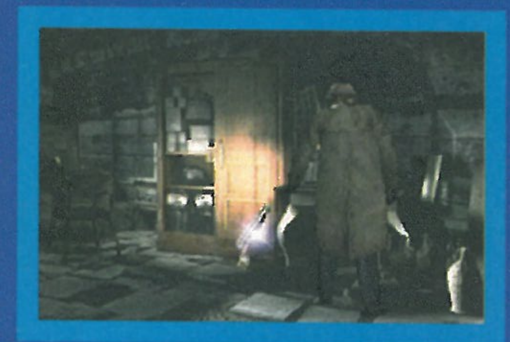
Aunque están rodeados de juegos, resulta sorprendente no encontrar ninguna de las versiones anteriores de «Alone in the Dark» en los estudios, lo que sin duda se debe a su intención por partir desde cero. **"Sólo en el E3 del año pasado, cuando mostramos por vez primera nuestro trabajo a los medios, nos dimos cuenta de que los anteriores «Alone in the Dark» seguían presentes en la memoria de los jugadores".**

Por último, después de comprobar que en los primeros compases del juego la dificultad se disparaba en cuanto comenzaban los enfrentamientos, los responsables de Darkworks nos confesaron que el juego carece de niveles de dificultad. **"Estamos orgullosos de haber conseguido incluir una variable de dificultad que se adapte al nivel del jugador, así pues los primeros combates son más bien un test de capacidad, para comprobar la habilidad de cada usuario".**

Enemigos de la luz

Todos los que han visto Alone in the Dark en algún estado de su desarrollo coinciden en señalar que el aspecto más revolucionario es el uso de la linterna. Además de todo un logro a nivel técnico, debido a que consigue aplicar efectos dinámicos sobre fondos prerrenderizados, Darkworks se ha apuntado un tanto al conseguir que sea una pieza clave en el desarrollo de la aventura. La función de la linterna será triple y aquí tenéis sus diferentes aplicaciones:





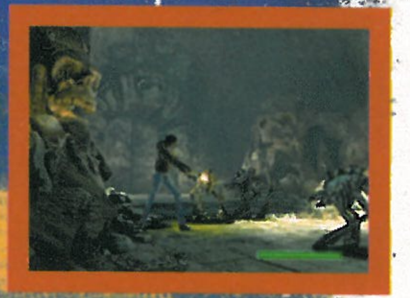


COMO SISTEMA DE ILUMINACIÓN:
El aspecto inicial de los escenarios puede parecer un poco "apagado" debido a la tonalidad gris-azulada de los diseños originales. Sin embargo una vez que conectamos la linterna (que estará disponible para los dos personajes, y además no gasta ningún tipo de combustible) cada localización parece cobrar vida, permitiendo disfrutar de la decoración neoclásica con que se ha recreado la mansión principal.
El efecto que se consigue es doble: por una parte podemos disfrutar de unos escenarios mucho más cuidados, y además el movimiento del foco y los reflejos consiguen dar la impresión de niveles dinámicos en los diseños completamente fijos.

PARA LA DETECCIÓN DE OBJETOS:
Gran parte del interés en la investigación de cualquier "survival horror" se pierde por culpa de la "evidente" generación de objetos 3D sobre los escenarios fijos. El mejor modo para evitar este contraste es obligar al jugador a iluminar la zona donde se encuentra el objeto, provocando que éste emita un destello que lo haga reconocible. Claro, haber imitado el sistema de puntería de «Resident Evil« hubiera supuesto ralentizar gravemente la acción, por lo que se han articulado dos soluciones: la linterna automática, que se mueve en la dirección del personaje, y alumbra exactamente hacia donde se apunta, y la linterna libre, que podemos controlar en cualquier momento con el stick analógico.

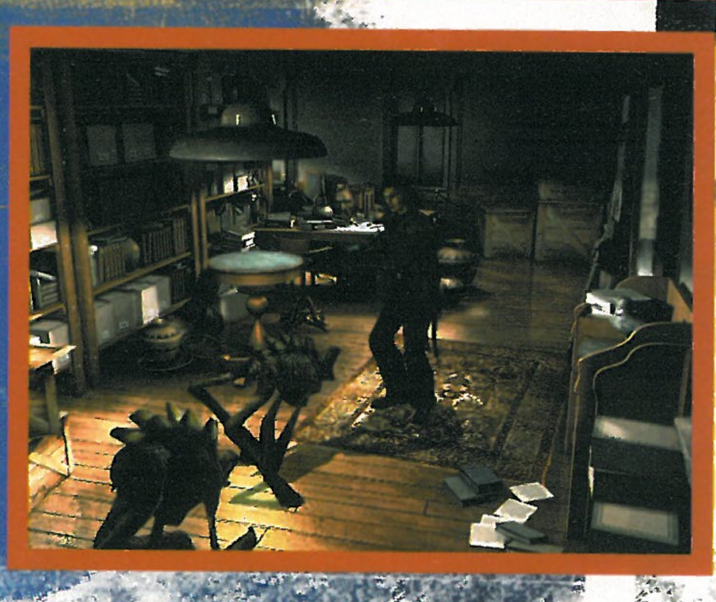
COMO ARMA:
Sin duda el aspecto más difícil de representar en «The New Nightmare», ya que a la dificultad de conseguir que la luz sea dinámica sobre unos escenarios fijos se une la de que los enemigos fotófobos reaccionen ante el foco de luz. La solución está en mantener alejadas a la criaturas nocturnas cuando la luz se les acerque, pero conseguir que inicien nuestra persecución en cuanto les demos la espalda. Como podéis imaginar el efecto de la linterna como arma tiene una importancia crucial sobre la atmósfera de «Alone in the Dark» (mucho más original de este modo), y además nos proporciona una defensa ilimitada, equilibrando de este modo el considerable nivel de dificultad.

Las versiones superiores











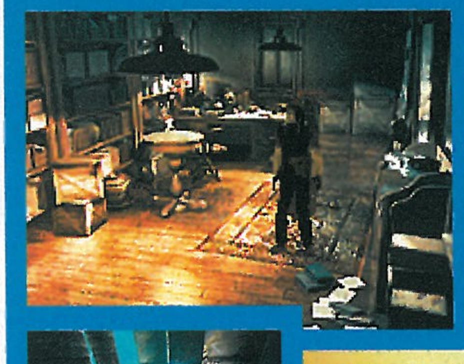
Estas pantallas corresponden a la versión de Dreamcast del juego, que también será editado para PS2.El argumento, así como las localizaciones disponibles, será exactamente el mismo en todas las versiones (salvo pequeñas diferencias en Game Boy Color). Por último, señalar que también todos los juegos estarán traducidos al castellano.

Todas las versiones de «Alone in The Dark» conservarán el mismo argumento, duración y localizaciones, si bien el apartado técnico será diferente, ya que cada una se ha desarrollado a partir de un motor gráfico exclusivo.
En cuanto a los 128 bits, el juego de Dreamcast (el único que están desarrollando directamente los estudios de París) es el referente de los de PlayStation 2 y PC, de manera que los tres tendrán un aspecto idéntico e incluso contarán con los mismos gráficos. Las mejoras llegarán de la mano de una resolución mayor, imágenes a 30 fps y la posibilidad de disfrutar del juego a 60 hz, lo que hará las delicias de los jugadores más exigentes, pero sin lugar a dudas nuestra mayor sorpresa vendrá motivada por la inclusión de sombras en tiempo real.
Edward y Aline, que para los 128 bits estarán formados por más de 3000 polígonos, arrojan sombras dinámicas en las 3 dimensiones de cada estancia y así se conseguirá una ambientación más terrorífica.

Alone in The Dark IV

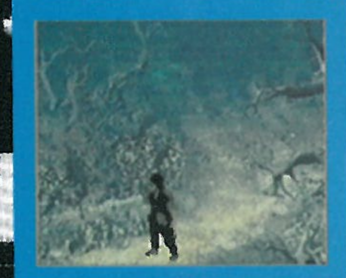
Un pequeño paso para Darkworks y un gran paso para Game Boy

Aún retumba en nuestra memoria la cancelación del primer «Resident Evil» para GBC por parte de Capcom, debido a "la falta de capacidad de la consola". Pues bien, el equipo de Infogrames ha conseguido burlar todas las leyes de la electrónica y ha llevado a cabo una increíble versión portátil de «Alone in the Dark IV», probablemente el título de mayor nivel técnico del catálogo de esta consola. Obviamente el juego se encuentra limitado en algunos aspectos esenciales, ya que se echan en falta la linterna y la posibilidad de escoger entre dos protagonistas, aunque suple las carencias visuales con la combinación de un personaje en 2D y los consabidos fondos prerrenderizados, adaptados a la paleta de colores de la portátil.
El desarrollo, pese a no coincidir al 100% con el de PS, resulta muy similar, y conserva todas las opciones de mapa, inventario y utilización de objetos del original.

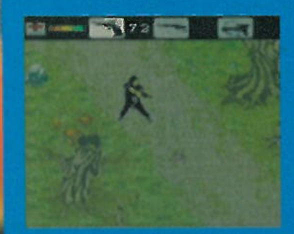


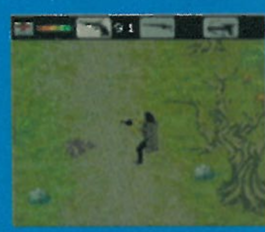






La diferencia más notable con respecto a otras versiones es la ausencia de la protagonista femenina.





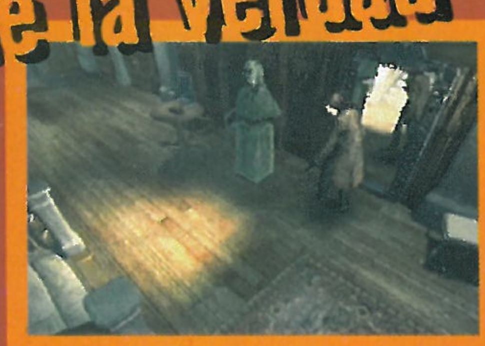
Para los combates, en lugar de acudir a la pantalla normal de juego, se ha optado por un sistema isométrico más jugable aunque visualmente menos espectacular. Los enemigos, eso sí, no resultan especialmente vistosos.

Gráficamente, las deficiencias de capacidad de la paleta de colores de GBC no han supuesto un gran problema, ya que el juego mantiene ese toque grisáceo en todas las pantallas. Como se puede observar, el escalado del personaje cuando se acerca a la cámara abre nuevas puertas de programación para la portátil.



El reflejo de la verdad

«Alone in the Dark IV» afrontará el riesgo de renunciar a los característicos enfrentamientos del género en favor de una mayor cantidad de puzzles lógicos. En ellos, la solución siempre se encontrará cercana al enigma (no nos obligará a movernos en exceso en busca de la clave), y además, aunque la dificultad no será poca, tampoco se complicarán lo suficiente como para dejarnos "atascados" en medio del juego. Por otro lado, hay que señalar que "todos los caminos llevarán a Roma", ya que en muchos casos existirán diferentes posibilidades de llegar a una misma resolución. Uno de los primeros ejemplos que nos encontraremos en el juego será el "puzzle del espejo" (que podeis ver aquí al lado) en el que descubriremos algunas de las claves fundamentales para el resto de la aventura.









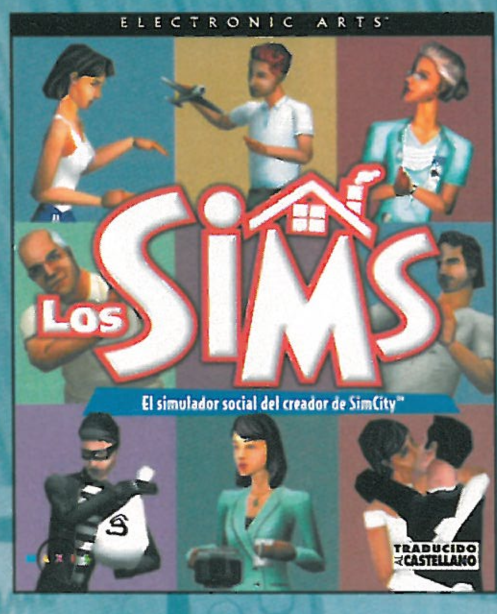


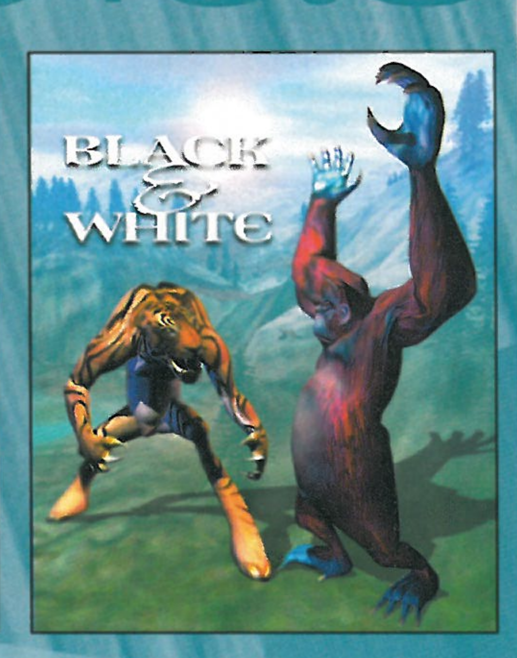

ENDOR
Tan real como conducir.
Compatible con:
PS2
PS one
PlayStation
Volante cubierto de goma antideslizante.
Palanca de cambios de aluminio pulido.
Ventosas y abrazaderas para asegurar el volante a cualquier superficie.
Vibración de doble motor.
SPEEDSTER 2
Pedales idénticos a los reales.
Dirección digital y analógica.
Sistema de control de dirección que, si quieres, evitará que tu vehículo se desvíe de la pista.
Y mucho más.
SOLO EL USO DE PERIFÉRICOS OFICIALES GARANTIZA EL BUEN FUNCIONAMIENTO DE TU PLAYSTATION.
www.es.scee.com
"PlayStation" y "PS2" son marcas comerciales registradas y "PSone" es una marca comercial de Sony Computer Entertainment Inc. es una marca comercial registrada de Sony Corporation. "Fanatec" es una marca comercial registrada y "Speedster" es una marca comercial de Endor AG.

LOS GRANDES ÉXITOS DE PC PREPARAN SU DESEMBARCO EN PS2, DREAMCAST, PLAYSTATION, GB ADVANCE Y XBOX.

Del PC a las consolas







YA NO SE TRATA DE CONVERSIONES PRECIPITADAS DE JUEGOS MENORES. EL IMPARABLE AVANCE DE LAS CONSOLAS Y SU MAYOR CAPACIDAD TÉCNICA HAN SEDUCIDO A LOS MÁS IMPORTANTES DESARROLLADORES DE PC, QUE HAN EMPEZADO A TRASLADAR SUS JUEGOS MÁS EXITOSOS A TODOS LOS FORMATOS.

¿La familia? bien, gracias

WILL WRIGHT, EL CREADOR DE SIM CITY, HA CONSEGUIDO LA SIMULACIÓN DEFINITIVA: UN JUEGO QUE RECREA LA VIDA REAL DE LAS PERSONAS. SITUADO EN LA CIMA DE LAS LISTAS DE VENTAS DE TODO EL MUNDO DURANTE MESES Y MESES, ES ADEMÁS EL PRIMER VIDEOJUEGO QUE HA CONSEGUIDO QUE EL 50% DE JUGADORES QUE LO DISFRUTAN SEAN MUJERES. ¿TRIUNFARÁ IGUAL EN PS2 Y GBA?





SERES VIVOS





«Los Sims» se puede definir perfectamente como un "simulador de vida", porque pocos juegos saben transmitir tan fielmente la idea de que los diminutos personajes que vemos en pantalla están vivos. Su avanzada IA los dota casi de sentimientos, y nos emocionaremos viéndolos llorar, reír, hablar entre ellos de cualquier tema, decorar su casa, buscar trabajo, hacer la comida y, en fin, todo lo que hacemos las personas reales, aunque de manera virtual. En cierto modo, el juego se asemeja a "Gran Hermano", porque sólo contemplarlos nos mantendrá entretenidos horas y horas. Pero además elegimos la personalidad de los protagonistas, y tenemos que gestionar su pequeño (gran) mundo familiar procurando que sean lo más felices posible.



Sólo de pensar que vamos a poder tener «Los Sims» en versión portátil, nos estamos frotando las manos. Cuando esté listo este cartucho para GBA no se si vamos a poder despegarnos de ella...





CREANDO LA FAMILIA

Las conversiones de «Los Sims», en principio planeadas para PS 2 y GBA, partirán de las mismas premisas que el original de PC, que a su vez se basa en la mecánica de la popular serie "Sim" («Sim City», «Sim Coaster», «Sim Tower»...). Mientras que en estos juegos construíamos ciudades o parques de atracciones, aquí tendremos que crear una familia, dotando a cada miembro de su propia personalidad, y viendo cómo evolucionan. Lo interesante del asunto es que vamos a tener una verdadera familia de mascotas virtuales que piensan, sienten y tienen sus necesidades como nosotros. Por ejemplo, los vecinos se relacionarán entre ellos y se montarán fiestas, se casarán, y cada individuo nos hará saber en todo momento si tiene hambre, si se siente sucio y quiere ducharse, si necesita ir al baño, o simplemente si se siente feliz.

UNA LARGA VIDA POR DELANTE

Una de las principales razones del tremendo éxito cosechado por «Los Sims» es su capacidad para ampliar de manera casi infinita las posibilidades de juego. La página web de este título (www.thesims.com) es visitada a diario por miles de personas ansiosas por hablar entre ellas de las experiencias vividas junto a sus "familias virtuales". Por si fuera poco, EA ha lanzado ya al mercado dos expansiones que amplían las posibilidades del original con nuevas casas, nuevos tipos de Sims, más modelos de comportamiento y multitud de detalles que adoran los jugadores. Es de esperar que, bien como paks autojugables, bien utilizando el disco duro, PS 2 pueda beneficiarse de estos añadidos, aunque en GBA será más difícil.











Rol en estado puro

LA SERIE BALDUR'S GATE ESTÁ CONSIDERADA COMO LA MEJOR SAGA DE JUEGOS DE ROL PARA PC DE TODOS LOS TIEMPOS. LAS DOS PARTES APARECIDAS HASTA EL MOMENTO HAN CONSEGUIDO MÁS DE UN MILLÓN DE UNIDADES VENDIDAS Y LOS JUGADORES OBLIGAN CONSTANTEMENTE A LAS TIENDAS A REPONER EL STOCK. PS 2 TENDRÁ EN EXCLUSIVA EL TERCER EPISODIO DE LA SERIE A PARTIR DEL TERCER TRIMESTRE DE 2001.

Baldur's Gate DARK ALLIANCE



UNA MEZCLA DE ROL Y ACCIÓN

En «Dark Alliance» controlaremos a un personaje por un mundo 3D (los juegos de PC estaban en 2D) donde combatiremos cientos de monstruos, hablaremos con decenas de personajes, compraremos equipo y esquivaremos los numerosos obstáculos que encontraremos en el camino. Este es otro cambio respecto a los juegos de PC, que no contaban con el componente de acción del de PS 2. El mapeado va a ser tan amplío que además de seguir la línea argumental por capítulos, habrá decenas de búsquedas secundarias y cientos de detalles que investigar con total libertad, lo que proporcionará horas y horas de juego. Para que os hagáis una idea de la profundidad de esta saga, «Baldur's Gate 2» ofrecía más de ¡200 horas de juego! Una pasada.

AVENTURA EN LOS REINOS OLVIDADOS

El éxito de los «Baldur's Gate» se debe a varios motivos, pero el principal es una absoluta fidelidad a las reglas del juego de rol de tablero en el que se basa, Advanced Dungeons & Dragons. La mayoría de vosotros ya lo conoceréis, pero por si acaso os diremos que es el juego de rol más popular en todo el mundo (también fue el primero en aparecer), y que tiene una ambientación basada en la espada y brujería, con guerreros, magos , castillos y todo tipo de monstruos.
Interplay, que es la compañía que ha creado los «Baldur's Gate», ha logrado plasmar toda la ambientación de uno de los mundos de juego más famosos de AD&D: Los Reinos Olvidados. En concreto, recorreremos la región de la Costa de la Espada, lugar común de los más importantes aventureros de los Reinos. El juego de PS 2 mantendrá toda esta ambientación y fidelidad a las reglas, pero no se tratará simplemente de una conversión de PC. La potencia de la nueva consola contará con un motor gráfico expresamente diseñado para ella que hará palidecer al de PC. Y como muestra, no tenéis más que comparar una pantalla de PS2 (arriba) con una del «Baldur´s Gate 2» de PC (abajo), hasta ahora el juego con mejor apartado gráfico de la franquicia. Creemos que las diferencias son tan evidentes que sobran las palabras...

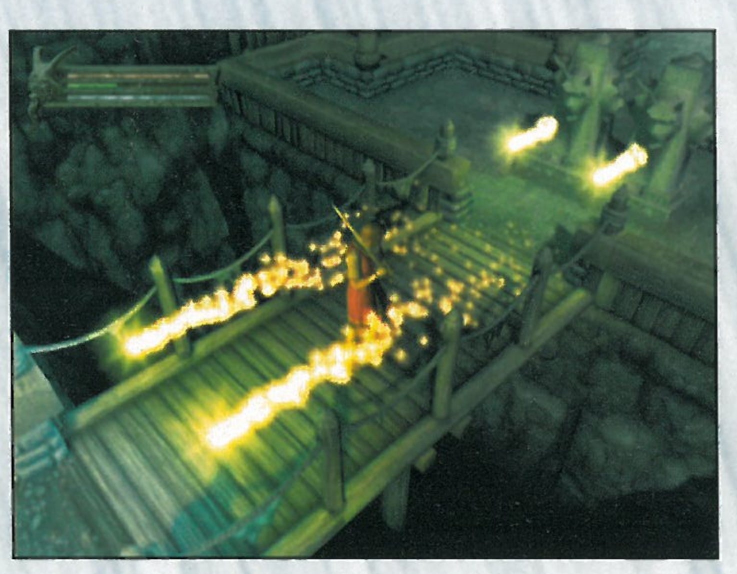
PS 2





PC











Las posibilidades de adaptar el personaje a nuestros gustos van a ser prácticamente ilimitadas. La gigantesca variedad de equipo disponible (yelmos, armaduras, armas, pergaminos) y objetos mágicos así lo garantizan.



Ciudades importantes de los Reinos Olvidados como Puerta de Baldur o Amn estarán perfectamente recreadas para que las exploremos a conciencia.



LOS PERSONAJES

La principal diferencia entre los juegos de PC y este de PS 2 es que vamos a poder controlar a un único personaje, en lugar de un grupo.
Es evidente que este cambio se ha realizado en aras de ganar una mayor sencillez en el control que evite el uso de un teclado y un ratón para asignar órdenes (como ocurría en PC). No obstante, seguimos teniendo todas las clases de personaje de Advanced D&D a nuestra disposición, desde fornidos Guerreros, a Halflings, Clérigos, Magos, Paladines, Monjes y un largo etcétera. Y para compensar la ausencia de más componentes en el grupo, se está implementando un modo para dos jugadores que permitirá vivir la aventura en compañía, salvar el personaje en Memory Card y continuar la partida en cualquier momento y lugar, incluso con otros compañeros. En su momento veremos si se establece alguna opción online.



UN MUNDO MÁGICO

¿Qué sería de un juego de rol sin su correspondiente ración de magia? Los magos y los clérigos serán los dos tipos de personaje que tendrán acceso a un mayor número de hechizos. Porque si por algo se caracterizan los «Baldur's Gate» es por recrear fielmente la inmensa gama de conjuros mágicos disponibles en AD&D: ¡más de 300 distintos! Y todos ellos perfectamente recreados con una plétora de espectaculares efectos visuales. Manos Ardientes, Tormenta de Meteoros, Misil Mágico o Bola de Fuego son unos cuantos ejemplos de los que vais a poder usar en este juego, aunque no olvidéis que algunos enemigos también utilizarán la magia para defenderse de vosotros...







Juega a ser un dios

ESTE JUEGO, OBRA DEL GENIAL PETER MOLYNEUX, HA OBTENIDO LAS MÁS ALTAS PUNTUACIONES EN LAS REVISTAS MÁS PRESTIGIOSAS DE PC. SU ORIGINAL PLANTEAMIENTO NOS COLOCA COMO DIOSES DE UN MUNDO DONDE TENEMOS PODER ABSOLUTO PARA DECIDIR EL DESTINO DE SUS HABITANTES. UNA SENSACIONAL CREACIÓN QUE MEZCLA LA ESTRATEGIA CON EL GÉNERO DE LOS "GOD GAMES" Y LAS MASCOTAS VIRTUALES.



LA CRIATURA: EL "HIJO" DE UN DIOS

Llegará un momento del juego en que tomemos a nuestro cargo a una Criatura de origen divino. Aquí tendremos que realizar una elección importante, ya que serán tres las alternativas posibles: una vaca, un tigre o un mono. Peter Molyneux eleva así el concepto de mascota virtual a límites insospechados, ya que esta Criatura está dotada de una increíble IA que la hará evolucionar en función de nuestros propios actos, pero también de los suyos propios, ya que está dotada de autonomía. Así, tendremos que enseñarle que, por ejemplo, comerse a un campesino no está bien, pero ayudarle a construir sí, y para ello tendremos que premiarla o castigarla . Pero, ¿y si preferimos que se coma a los campesinos? En ese caso, podríamos premiarla si es eso lo que deseamos. A fin de cuentas todo es cuestión del punto de vista moral con que queramos que se desarrolle el juego: blanco o negro, «Black & White»...





¿QUÉ ES «BLACK & WHITE»?

El concepto de juego combina dos temas reiterativos en la carrera de Peter Molyneux: los "God Games" tipo «Populous», y los juegos de estrategia como «Dungeon Keeper». La gestión de recursos y habitantes, y la construcción de edificios aparecerán, pero son sólo los cimientos de un originalísimo tratamiento de estos elementos. Encarnamos una deidad que entra en una competición con otros dioses para decidir el destino de los habitantes de unas islas. Además de ayudarles a construir poblados, tendremos que conseguir que crean en nosotros para que nos adoren como a su único dios. Lo que pasa es que cada acción que tomemos tiene un grado de "moralidad", porque puede ser buena o mala, blanca o negra. Podemos ser un dios bondadoso, o un dios temido y maligno.





EL INTELIGENTE SISTEMA DE CONTROL

La innovación en el concepto de juego estará intrínsecamente ligada a su interfaz de control. Lo único que tendremos que manejar en pantalla será una mano - la mano del dios - que manifestará la influencia del poder divino por todas partes. Desplazarse por la pantalla, arrancar árboles, dar órdenes a nuestros adoradores o realizar milagros, todo puede ser realizado simplemente con un stick analógico y un botón. La versatilidad de esta interfaz es fácilmente explicable si tenemos en cuanta que el equipo de «Black & White» tomó como referencia el Dual Shock a la hora de desarrollar el sistema de control, incluso para la versión de PC.









▲ *Este templo será nuestra casa. Aquí accederemos a todas las opciones del juego.*

¡MILAGRO, MILAGRO!

Uno de nuestros objetivos principales va a ser conseguir que nuestros fieles nos adoren. Para ello, además de ayudarles en cuantos problemas nos planteen y construir una edificación especial para que se reúnan junto al Templo donde habitamos, disponemos de una eficaz herramienta: los milagros. Poco a poco iremos obteniendo poderes, como el de hacer llover para que las cosechas sean más abundantes, o lanzar rayos justicieros para que respeten más nuestro poder divino. Para lanzarlos, sólo hay que buscar por todo el mapa los pergaminos que los contienen, o ir al templo para elegir el que más nos convenga.





LAS VERSIONES PARA OTRAS PLATAFORMAS

Junto al juego de PlayStation, al cual pertenecen las pantallas de estas páginas, Lionhead tiene en desarrollo versiones para Dreamcast, PS2 y Xbox. De momento sólo se han distribuido unas pantallas de la versión de Dreamcast (estas que tenéis abajo), que ya dejan entrever un nivel técnico mucho mayor, y que nos permiten imaginar como pueden ser las demás versiones. Por otra parte, va a ser un título demostrará principalmente sus ingentes posibilidades en las partidas online multijugador, un servicio que ya está disponible en la versión de PC, y que sin duda estará igualmente accesible en todas las demás excepto en la de PlayStation. Aún así, no caigamos en la trampa de fijarnos tan sólo en los gráficos (que evidentemente serán mejores que en PS), o en la ausencia modo multijugador, y pensemos en el fabuloso, original y atrayente concepto de juego ideado por Peter Molyneux, que sin duda os fascinará independientemente de la consola en que lo juguéis, ya sea en compañía o en solitario.





otros lanzamientos

AGE OF EMPIRES 2
PS2, DC

Microsoft quiere que el mejor juego de estrategia para PC se convierta también en un superventas en consola. Tendremos que guiar ejércitos en campañas históricas como las de Atila o Juana de Arco.



EVOLVA
PS2

Una mezcla entre estrategia y shoot'em up con un desarrollo original basado en evolucionar a partir de las habilidades de los enemigos que derrotamos.

GIANTS: C. KABUTO
PS2

Uno de los mejores juegos para PC de todos los tiempos, obra de los creadores de «MDK». Su apartado gráfico es tan apabullante como su capacidad de diversión.







HALF LIFE
PS2, DC

Un auténtico "hit" que ha recibido decenas de galardones y cuenta con un modo multijugador apasionante. Es posible que también lo veamos aparecer en Xbox.

HEROES OF M & M III
DC

El mejor juego de estrategia por turnos, ambientado en un mundo medieval fantástico. PS2 recibirá también en breve un "remake" de toda la serie en tiempo real.





UNREAL TOURNAMENT
PS2, DC

El principal rival de «Quake III» contará con un modo para un sólo jugador potenciado, aunque todavía no sabemos como funcionará lo mejor, las opciones online.

■ SEGA

Skies of Arcadia

Un buque volador de la Armada Imperial recorre los cielos de Arcadia persiguiendo una pequeña embarcación pilotada por una joven y bella mujer. Enfrascados en conseguir derribarla y secuestrarla, los soldados del Almirante Alfonso no perciben que unos Piratas Aéreos toman su embarcación por sorpresa...



El juego comenzará introduciéndonos de lleno en la trama, y antes de que nos demos cuenta estaremos poniendo fuera de combate a soldados imperiales. El protagonista siempre estará acompañado de la simpática Aika, una luchadora de armas tomar.

Así comienza la introducción de «Skies of Arcadia», sin duda una de las apuestas más fuertes de Sega con respecto a Dreamcast. Y es que ya desde un primer contacto con este juego (que incluirá, al menos, dos discos en su versión definitiva) uno percibe todo el sabor de las videoaventuras clásicas.

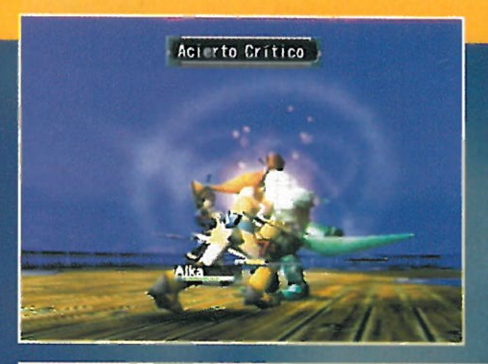
Enmarcado en el género de rol al más puro estilo «Final Fantasy», manejaremos a Vyse, un Pirata Aéreo de los "buenos" (sólo ataca navíos armados y jamás secuestra a nadie), que se verá enfrascado en una compleja aventura al rescatar a una curiosa mujer de las garras de Alfonso, uno de los nobles más despiadados del ejército Imperial, tras abordar su embarcación.

Con una presentación puramente cinematográfica, gracias a la excelente consecución de escenas y a una magistral banda sonora en gran parte orquestal, el juego nos ►

Dreamcast

Abril

En Japón salió bajo el nombre de «Eternal Arcadia», cosechando un éxito importante, y en Estados Unidos se ha hecho acreedor de las mejores críticas de las revistas especializadas. Sega volverá a dar en al clavo con este juego.



Los combates

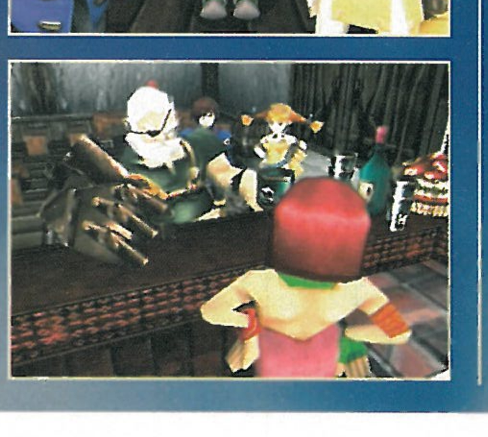
Al más clásico estilo de los buenos juegos de rol, se sucederán por turnos, y en ellos podremos atacar, cubrirnos, utilizar magia o diferentes objetos, unos dañinos y otros curativos. Quizás en determinados momentos puedan llegar a hacerse monótonos debido a su excesiva cantidad.



Estos serán los menús que nos encontraremos, que como veis resultarán bastante fáciles de manejar.

Las emociones

El enorme trabajo gráfico realizado nos permitirá disfrutar de unos personajes enormes cuyos rostros reflejarán los sentimientos que cada situación produzca en ellos. Así, ante nosotros desfilarán ira, amor, pasión, tristeza...¿celos?



Como toda aventura que se precie, cada uno de los personajes poseerá una compleja historia que influirá decisivamente en el transcurso de los acontecimientos. Un ejemplo de complejidad será el Almirante Alfonso, nuestro principal enemigo.

mostrará cómo Vyse y su inseparable amiga Aika conocen a Fina, una extraña y bella mujer que les termina conduciendo hacia una épica cruzada contra el Imperio.

Ya en la introducción se intuye gran parte del potencial del juego. Y es que a los detallados y coloristas gráficos presentes en cada una de las imágenes que desfilarán ante nuestros ojos, habrá que sumar unos alucinantes efectos de luz y color que constantemente salpicarán nuestros monitores. Además, durante la acción los personajes mostrarán un tamaño considerable y podremos apreciar en todo momento cómo varían sus expresiones faciales según los acontecimientos que ocurran en cada momento. Y todo ello aderezado por un suavísimo scroll y un excelente encadenado de escenas que en ningún momento resulta monótono ni frenético.

Durante todo el transcurso del juego podremos además disfrutar de una banda sonora de extraordinaria calidad, que en ciertos momentos alcanzará cotas sublimes. Y es que gracias a una instrumentación orquestal que sacará todo el partido al audio de nuestras Dreamcast, y que debería ser más utilizada en juegos de este calibre, la buena historia relatada se verá magistralmente rematada con un excelente apartado sonoro.

El juego en sí, como ya hemos dicho, se desarrollará al más puro ➤

La tiendas serán un lugar de obligada visita durante el juego., Allí podremos adquirir todo tipo de objetos para completar nuestro equipo.





■ SEGA ■ RPG

Los cielos de Arcadia

Con nuestro padre como capitán de nuestro propio buque pirata, surcaremos los cielos de esta curiosa tierra en busca de los objetivos y las gentes a las que habremos de recurrir. Será la forma de desplazarnos por el mapeado del juego.



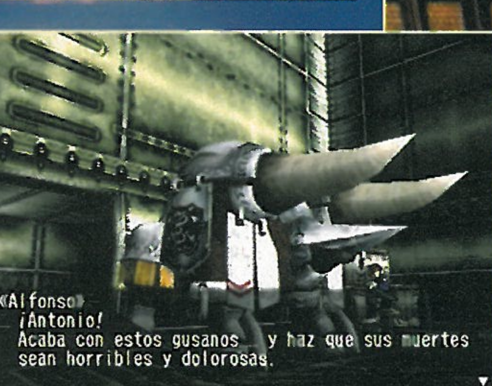


El sistema de combate por turnos ofrecerá mucho ritmo, con continuos cambios de cámara.









Que nadie se preocupe. El juego estará totalmente subtitulado al castellano. Bien por Sega, porque la historia es alucinante.

► estilo «Final Fantasy», pero con aparente mayor libertad de movimientos, al ser un entorno tridimensional. Esto no deja de ser una buena noticia, pues parece que la calidad general podría estar incluso por encima de los clásicos de Square. Después, una trama compleja nos hará manejar a un grupo de personajes a lo largo de innumerables paisajes y decorados, al tiempo que vamos resolviendo una serie de puzzles que nos permitirán avanzar en la historia. Todo ello se verá aderezado con los clásicos componentes de los juegos de rol: innumerables objetos que comprar, robar o coger -con multitud de utilidades- y cientos de armas, magias y equipaciones para nuestros personajes. Unos personajes que poseerán una profunda historia personal que influirá en el desarrollo de la trama global. Además podrán ser infinitamente mejorados a base de ganar puntos de experiencia que conseguirán mediante los inevitables combates, que se desarrollarán por turnos, y la utilización de la magia.

Además, estas peleas le añadirán un cierto toque táctico al juego, siempre muy agradecido, al exigirnos decidir que actitud vamos a seguir con determinados y poderosos enemigos.

En resumen, y si la versión definitiva no nos defrauda después de lo visto, estamos ante uno de los mejores juegos que ahora mismo se avecinan para cualquier consola. No os lo perdáis el mes que viene...

Lo Mejor

Un mundo fantástico, una historia alucinante, una realización sobresaliente...

Lo Peor

Veremos cuantas horas de juego real nos ofrece.

Primera Impresión 

SERVICIOS





A veces hay que separarse para hacer un buen trabajo.

Por primera vez, Banjo y Kazooie pueden enfrentarse por separado a nuevos mundos salvajes.







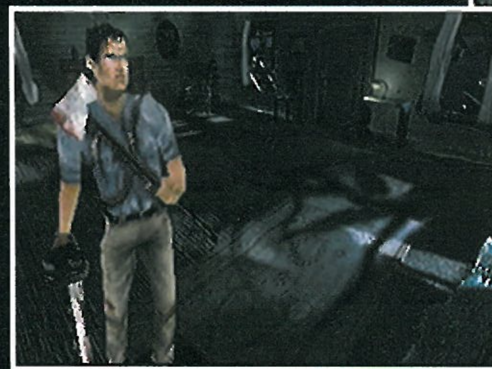
THQ

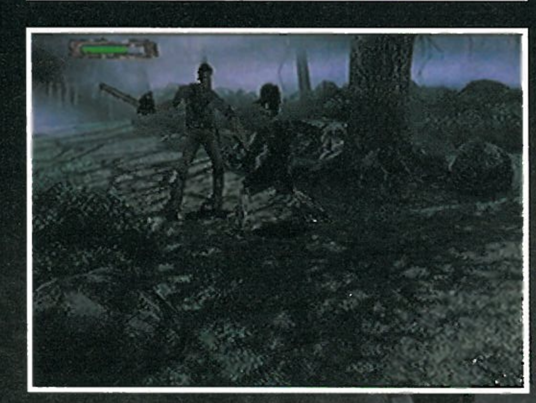
Evil Dead

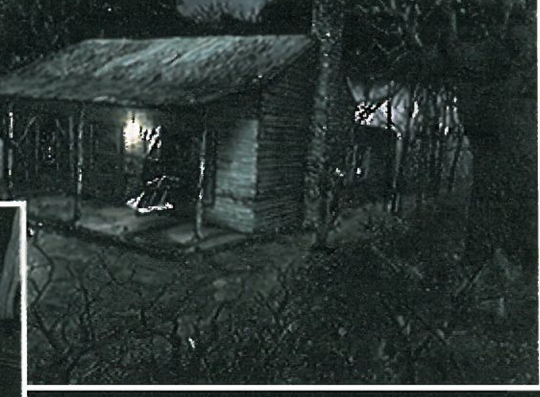


¿Os gusta el cine de terror?¿Os acordáis del simpático Bruce Campbell luchando a brazo partido contra las fuerzas del mal en películas como Posesión Infernal? Pues ahora tendréis la ocasión de meteros en su piel.

El género de los "survival horror" sigue en buena forma. A la exitosa saga «Resident Evil», y a otros ejemplos como «Silent Hill» o «Dino Crisis», se va a sumar dentro de muy poco un juego basado en la trilogía de películas de terror de Sam Raimi. «Evil Dead», que en las pantallas españolas se estrenó como "Posesión Infernal", nos permitirá meternos en la piel de su protagonista, un hombre cuya novia es poseída por un espíritu y desaparece en medio del bosque. A partir de entonces, deberemos enfrentarnos a todo tipo de espectros y muertos vivientes, salidos del Necronomicom, un maléfico libro sobre el que gira toda la historia. Así, a medida que nos las vemos con estos "simpáticos" seres en busca de nuestra amada, tendremos que ir recopilando las hojas del libro, que se encuentran dispersas por el mapeado del juego. ►







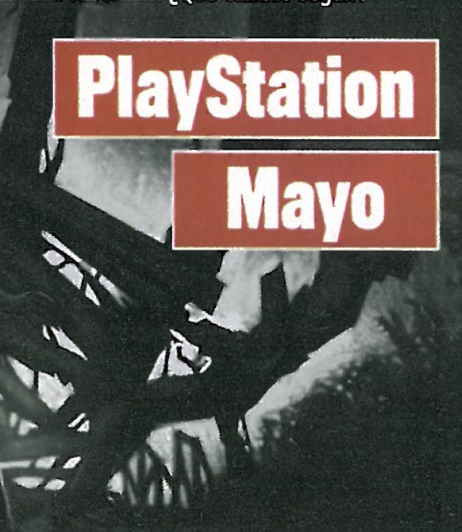
En esta vieja cabaña, en medio del bosque, comenzaremos nuestra aventura.



Al poco de comenzar la aventura, nos encontraremos el primer obstáculo: un complicado laberinto. ¿Qué camino seguir?

PlayStation

Mayo



El director y productor Sam Raimi realizó hace unos años una trilogía de películas de terror : Posesión Infernal, Terroríficamente Muertos y El ejército de las Tinieblas. Ahora nos llega el juego basado en las dos primeras.

■ AVENTURA DE TERROR



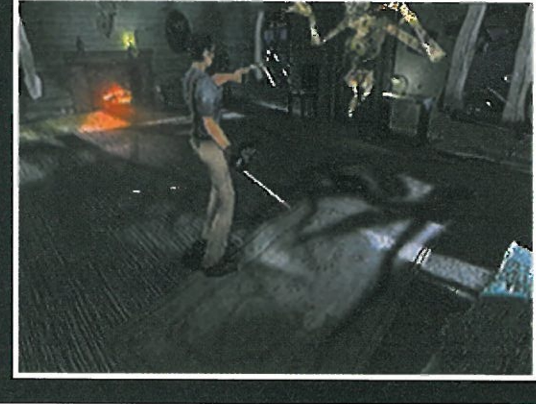
Una terrorífica mano nos dará la bienvenida a la cabaña en la que iniciaremos el juego.



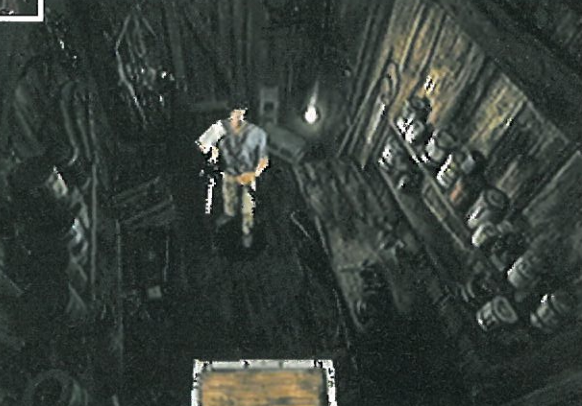
En la pantalla de inventario podremos elegir nuestras armas, recuperar energía o combinar objetos.

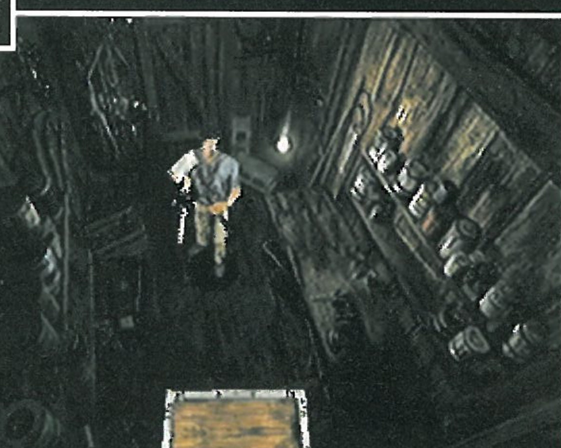


Un viejo mapa nos servirá para orientarnos en nuestro recorrido. ¿Por favor, la boca de Metro?















Los escenarios estarán plagados de detalles. Fijaos en la sombra de los árboles sobre el camino.

Lo primero que llama la atención son los sensacionales escenarios por los que nos moveremos. Como en la mayoría de juegos de su género, se ha optado por los gráficos renderizados, lo que permite unos escenarios plagados de detalles: juegos de luces y sombras, diferentes superficies, etc, e incluso algunos contarán con el movimiento de ramas y arbustos agitados por el aire, o del viejo balancín de la cabaña. Y es que los que hayáis visto la primera de las películas os encontraréis con una recreación perfecta de la cabaña que aparecía en ella.

Lo cierto es que la estética general del juego se va a asemejar más a «Silent Hill» que a «RE», pero incluso con mejores resultados que en la obra de Konami. Eso sí, en la versión que hemos probado el control presenta algunas dificultades, sobre todo a la hora de los combates, muy numerosos por cierto, que esperemos se solucionen en el producto final.

Más agradecidos son otros detalles, como el completo arsenal de que dispondrá el protagonista, donde no faltará su inseparable moto sierra, el amplio número de items, que incluso podremos combinar para obtener mejores resultados, o algunos detalles sonoros, como el de la propia motosierra o el de las voces digitalizadas del actor Bruce Campbell.

Habrá que ver si todo este cóctel se traduce en un juego de terror a la altura de las películas.

Lo Mejor

La sensacional y adecuada ambientación.

Lo Peor

El duro sistema de control.





■ SEGA ■ VELOCIDAD

Crazy Taxi

Finalmente será Acclaim la encargada de brindar a los usuarios de PS2 los primeros juegos de Sega para una plataforma de otra compañía, y qué modo mejor de empezar que trasladar un éxito ya consagrado en Dreamcast como «Crazy Taxi».



PlayStation 2

Mayo

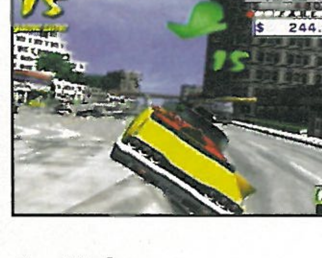
Han quedado muchas preguntas sin responder desde que Sega Japón anunciase sus primeros trabajos para otras plataformas, pero afortunadamente ya sabemos cuáles, cómo y cuándo llegarán: «Crazy Taxi» vendrá primero, lo distribuirá Acclaim y será una versión exacta del juego de Dreamcast. Seguro que los usuarios de la consola de Sony ya se frotan las manos pensando en controlar un taxi desbocado por las calles de San Francisco, sin otro objetivo que ganar dinero trasladando de un lado para otro a nuestros incautos clientes.

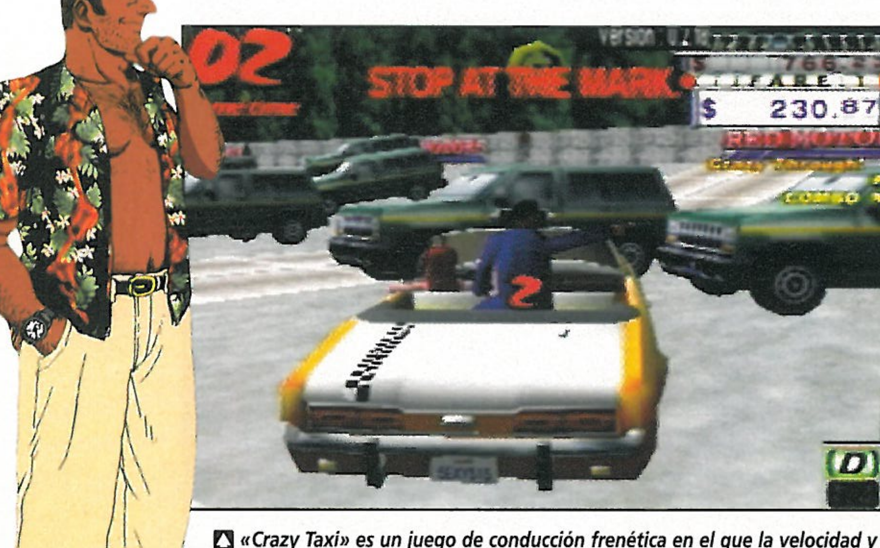
El sistema de juego será exacto al de la recreativa: al volante de un enorme coche americano nuestra labor consiste en recoger peatones para llevarlos, a la mayor velocidad posible, al punto que nos indiquen, procurando no chocar contra los coches que circulan por la ciudad y poniendo especial cuidado en realizar unas cuantas maniobras arriesgadas para ganar una propina extra. Y como podéis imaginar, todo bajo el riguroso control del crono, que sólo nos dará un respiro cuando consigamos nuevos clientes.

Pero la versión doméstica de «Crazy Taxi» está más allá de los vuelcos imposibles de la máquina. Además de un estilo de conducción suicida y una banda sonora de lujo, a cargo de grupos de la talla de Offspring, la versión de PS2 conservará los extras que pudimos jugar hace un año en Dreamcast. Un modo de juego consistente en superar pruebas de conducción deportiva (gracias a un completo -y nada habitual- sistema de control a base de combos), y toda una ciudad adicional para llevar a cabo nuestras fechorías completan un título que sólo se diferencia de la primera versión por una importante reducción en los tiempos de carga.

Si bien es cierto que la mayor capacidad de la consola de Sony podía hacernos prever algunas mejoras visuales, «Crazy Taxi» está destinado a demostrar el nivel que, ya desde sus primeros trabajos, Sega está alcanzando en PlayStation 2.

Aunque el taxi sea invulnerable, choques y saltos descontrolados nos harán perder un tiempo precioso.





«Crazy Taxi» es un juego de conducción frenética en el que la velocidad y el sentido del humor se imponen a las normas de circulación con tal de hacernos ganar unos cuantos dólares extra (y algo de tiempo).



Una vez hemos subido al cliente en nuestro coche, basta con seguir sus indicaciones y conducir con maestría.



Lo Mejor

- Una ciudad entera para saltarnos el código de circulación.
- La reducción de los tiempos de carga.

Lo Peor

- Será exacto a la versión de DC de hace un año.

Primera Impresión

Jeremy Irons

Justin Whalin

Thora Birch

Dungeons & Dragons

Estreno 6 Abril

– Dragones & Mazmorras –

–Entra en un mundo– que desafía tu imaginación




www.dndlapelicula.com





conoce más de D&D en:




Pendiente de calificación

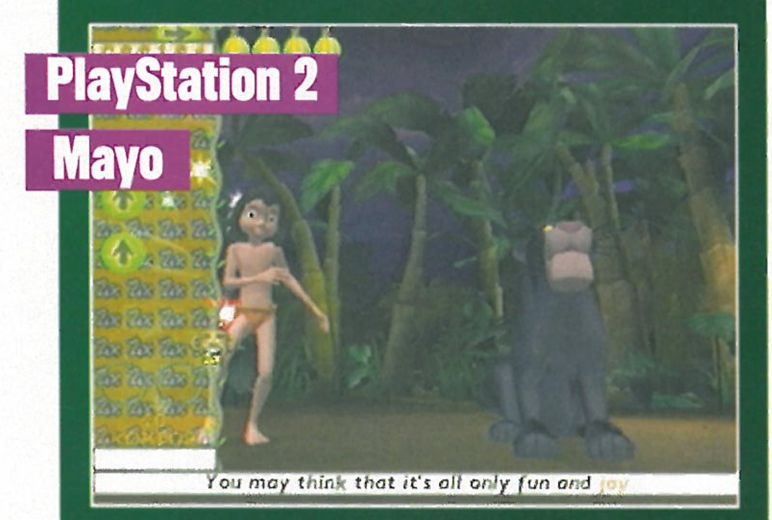
■ UBI SOFT ■ MUSICAL

El Libro de la Selva
Muévete con ritmo

En Ubi Soft les ha debido parecer imperdonable que los usuarios de una PS2 aún no pudiesen bailar frente a su consola, tanto que se han lanzado a convertir «El Libro de la Selva», con alfombrilla incluida.

PlayStation 2

Mayo







Seguro que todos recordáis la película de Disney que adaptaba la obra de Kipling «El Libro de la Selva», ¿y el juego de baile para PS en que fue convertido hace unos tres meses? Pues bien, Mowgli y compañía regresan a la pista central (la de baile) con un juego musical en el que nuestra misión volverá a ser acertar con la dirección del pad en el momento en que una flecha nos lo indique.

Para ponernos las cosas un poco más complicadas, a lo largo de los 9 niveles del CD también tendremos que enfrentarnos con Lui y Shere Kan -siguiendo a pies juntillas el argumento de la película- para lo que deberemos aprender pasos especiales, y todo ello con el nivel gráfico que permite PS2. Además, los más hábiles podrán descubrir un par de remixes e incluso una versión interpretada por Lou Bega (el del Mambo nº 5). Vamos, que Ubi Soft está dispuesta a dar la campanada con una conversión de lo más marchosa.

Primera Impresión 

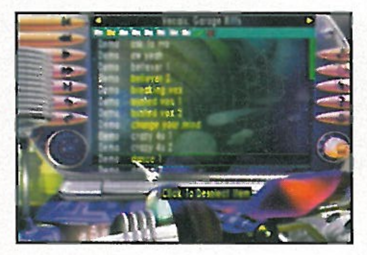
■ CODEMASTERS ■ MUSICAL

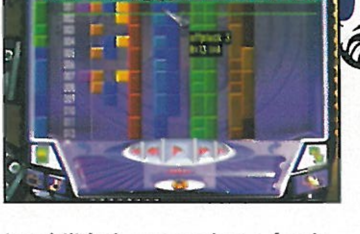
MTV Music Generator 2

PlayStation 2

Mayo

La auténtica licencia de la MTV americana es el máximo reclamo de que dispondrá la nueva versión del popular «Music», que el mes que viene hará su primera aparición en PlayStation 2.





Ni «Music 3», ni «Music 2001»; la tercera entrega del conocido compositor musical de Codemasters tomará el nombre de su versión en tierras americanas, aprovechando la recientemente adquirida licencia de la MTV para este juego.

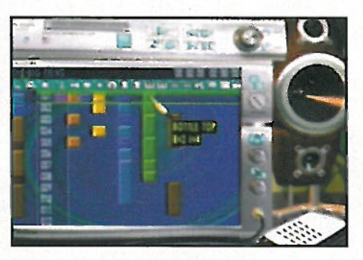
Sin embargo, no será el nombre lo único que cambie en el juego. De hecho, «MTV MG2» está sufriendo una remodelación muy profunda a todos los niveles para optimizar la jugabilidad, aprovechar a fondo la extraordinaria capacidad de proceso de sonido de PS2, que permita así obtener resultados aún más espectaculares que antes, y con mayor facilidad.

Por ejemplo, notaréis que la interfaz es completamente nueva, y el campo donde se colocan los "riffs" ahora se mueve con un scroll vertical, para favorecer la visibilidad.

Por otro lado, contaremos con una capacidad de memoria 4 veces mayor que en PSX, con 48 canales de sonido simultáneos, que es el máximo que permite PS 2. Asimismo, dispondremos de 8 librerías de sonidos (pop, house, hip-hop, garage, indie, r&b, rock y trance), que darán como total 9.000 voces para que dejéis volar la imaginación.

Otros detalles, como la edición de vídeo mejorada y el divertido modo Jam para 4 jugadores, redondearán un DVD que promete convertirse en el compositor más completo de la historia de las consolas.





Esta será la interfaz por defecto, aunque el juego nos permitirá cambiar entre varias predefinidas.

Primera Impresión 

Todo un mundo  para PS2



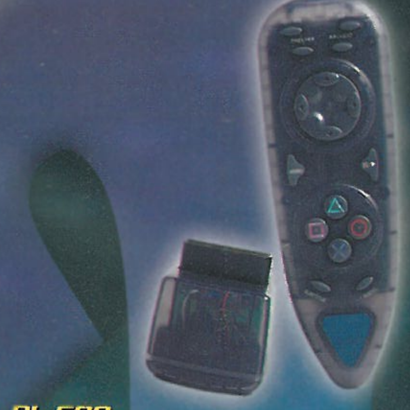
PL-397
Volante "Sportster" PSX

Con licencia Sony. Incorpora sistema TCS (Sistema de tracción controlada). Compatible con PSX2. Vibración.



PL-600
Retro Shock 2 PS2

Mando totalmente analógico. Botones programables.



PL-609
Mando a distancia DVD sin cables

Controlador DVD con total funcionalidad sin cables. Retroiluminado.



PL-625
Selector Sistemas



PL-630
Estante Vertical

Diseñado exclusivamente para alojar la PS2 en posición vertical. Ahorra espacio y asegura la consola en vertical.



PL-625
Stand Horizontal



PL-610
Cable Componente



PL-613
Cable Salida Vídeo



PL-616
Cable I-Link



PL-614
Cable Vídeo Fibra Óptica



PL-612
Cable Extensión

adelar S.L.L.



Tfno.: 91 659 07 30 · Fax: 91 651 56 25 · e-mail: adelarcyd@arrakis.es
C/ Cerro del Águila, 9 · San Sebastián de los Reyes · 28700 Madrid

■ SEGA

Daytona USA 2001

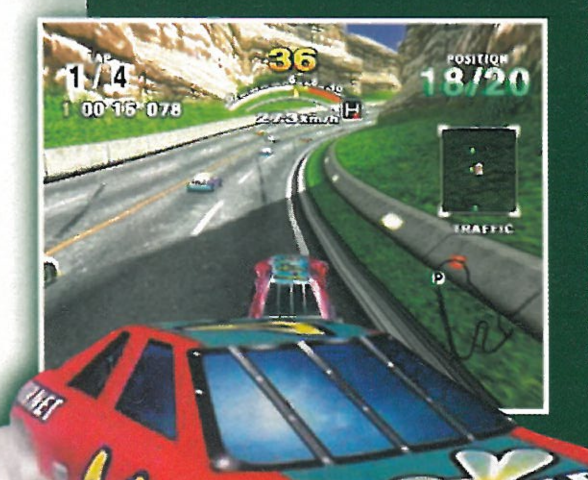
Dreamcast

Abril



Si nuestro coche sufre daños al colisionar con otros coches o con la pared deberemos arreglarlos pasando por boxes.





Uno de los juegos más carismáticos de los salones recreativos se nos presenta ahora en Dreamcast totalmente remozado, en un intento por parte de Sega de devolver a su consola la identidad arcade que siempre han demandado sus usuarios.

Hace nada menos que seis añitos que Saturn llegaba a nuestros hogares acompañada por un título basado en las carreras de prototipos en circuitos de alta velocidad que rompía moldes con todo lo visto hasta el momento. Pues bien, Sega nos ofrecerá ahora para Dreamcast una versión técnicamente a años luz de aquella primera, que sin duda entusiasmará a los fans de los clásicos de esta compañía.

Como en la recreativa y en anteriores entregas, dispondremos de un modo arcade que nos permitirá ponernos a correr sin más preocupaciones que la de llegar los primeros, para lo cual adelantaremos y empujaremos a cualquiera de los muchos adversarios que participarán junto a nosotros. Como añadido, en esta versión doméstica encontraremos además una modalidad de campeonato, en la que tendremos que mostrar no sólo habilidad a la hora de conducir, sino una regularidad suficiente como para mantenernos en lo más alto de la clasificación.

En esta nueva versión lo que más llamará la atención, sin duda, será el enorme parecido con la recreativa original: Gráficos en alta resolución, circuitos enormemente detallados y poblados de elementos y magníficos entornos visuales con un derroche de color al más puro estilo de las recreativas de siempre. Todo ello envuelto en las machaconas músicas de Sega que rayan la fina horterada, pero que inevitablemente asociamos a la típica reunión de amigos en unos recreativos, con muebles gigantescos, moneda a la ranura y... start your engines!

Y quizás ésta sea la única pega que puedan encontrar los potenciales ➤

La calidad gráfica del juego será idéntica a la de las recreativas. Sega se ha propuesto completar una versión totalmente fiel al original.



Desde la aparición de este juego en 1995 en versión arcade, ha habido dos entregas para consola. Esta tercera estrena las partidas online, pero por desgracia en la versión Europea nos quedaremos finalmente sin ellas.

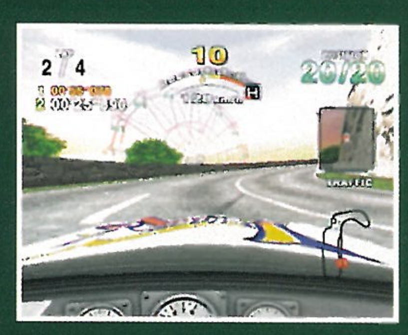


Por desgracia, la única opción para jugar en compañía que tendremos en Europa serán las partidas a pantalla partida. Las opciones online no llegarán aquí.











Habrá varias vistas a elegir, tanto desde el interior como desde el exterior. La sensación de velocidad es genial en todas.



➤ compradores de este juego: la impresión de que ya lo han jugado. Y es que, al fin y al cabo, el juego parece el mismo de siempre: nuevos gráficos, remezclas de los temas musicales originales y alguna novedad en la jugabilidad (podemos variar ciertos aspectos del vehículo y de los circuitos, aparte de ajustar los controles analógicos a nuestro gusto, cosa obligada por otro lado si queremos triunfar).

Pero quizás actualmente hay títulos de conducción a primera vista superiores en el catálogo de Dreamcast, que tal vez puedan hacer sombra a un clásico renovado como éste. ¿O quizá no? Pronto lo sabremos...





Lo Mejor

- El apartado gráfico.
- Su estilo arcade

Lo Peor

- ¿Y las opciones online?

Primera Impresión 

■ ACCLAIM ■ DEPORTIVO

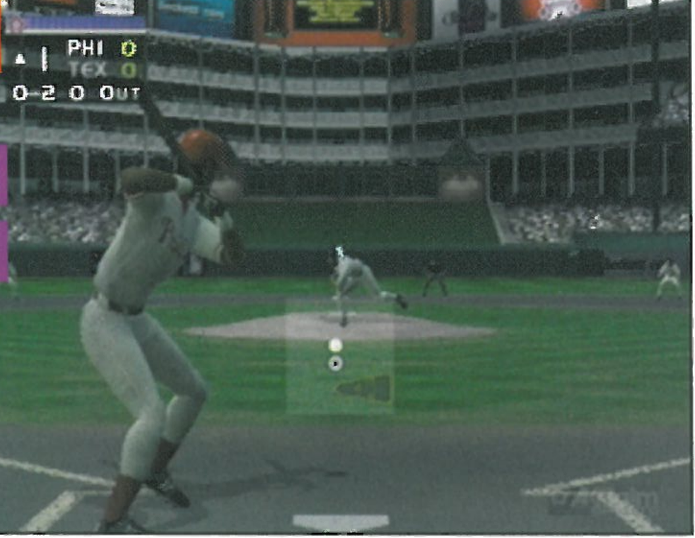
All Star Baseball 2002

PlayStation

Mayo



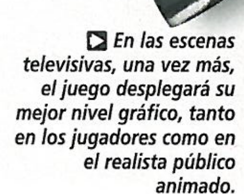




No importa que no hayáis jugado nunca al beisbol. Ni siquiera os será necesario conocer a fondo todas las reglas. Para convertiros en la próxima superestrella del bate, bastará con que tengáis una PlayStation 2 en casa.









En las escenas televisivas, una vez más, el juego desplegará su mejor nivel gráfico, tanto en los jugadores como en el realista público animado.

Bajo el atractivo que supone contar con todos los equipos y jugadores reales de la liga americana de beisbol (para quien los conozca, claro), Acclaim tiene preparada una sorpresa a los amantes de este deporte en España.

En realidad, no se tratará del primer simulador de este deporte que aparece para PS 2, aunque sí será la primera ocasión en que traspasa las fronteras estadounidenses.Y no será casualidad ya que, por lo que hemos tenido oportunidad de comprobar hasta el momento, va a ser uno de los mejores simuladores deportivos que lleguen a la consola de Sony en los próximos meses.

El juego pondrá a nuestra disposición varios modos de juego, a elegir entre partidos de exhibición, torneos, ligas y prácticas de bateo y de lanzamientos de bola. El sistema de juego será sumamente sencillo, gracias a un pequeño cuadro sobreimpresionado en pantalla que indicará el lugar aproximado al que irá la bola (lo que permitirá ajustar el lanzamiento o el bateo, según la situación de juego en que nos encontremos).

Además, en el plano técnico destacarán los excepcionales diseños de los jugadores, cuyas animaciones brillarán por la velocidad y fluidez conseguidas por los programadores.

Sin duda, será uno de los juegos deportivos más interesantes del momento.

Lo Mejor

▲ El impecable diseño de los jugadores.

Lo Peor

▼ El desconocimiento general de este deporte en España.

Primera Impresión 


VIVE LAS AVENTURAS DEL DETECTIVE
MÁS PEQUEÑO DE LA HISTORIA
DETECTIVE
CONAN
¡YA A LA VENTA
LOS 3 PRIMEROS
VÍDEOS!
también
disponible en
DVD
VIDEO
DETECTIVE
CONAN
1
ASESINATO EN LA MONTAÑA RUSA
DETECTIVE
CONAN
2
LA BOMBA DE SHINKANSEN
DETECTIVE
CONAN
3
LA AMENAZA DEL REGALO MENSUAL
ANIME



Consola: PS 2 **Compañía:** Capcom

Terror en el Japón medieval

El nuevo Survival Horror de Capcom es el primer juego de PS 2 que está a punto de alcanzar el millón de unidades vendidas en Japón. Un auténtico "hit" que demuestra, ahora sí, la potencia de la nueva consola, y que hemos tenido la suerte de probar a fondo. Estas son sus principales novedades.

Onimusha

El samurai Samanosuke y su compañera de aventuras Kaede son los protagonistas principales de este nuevo éxito de Capcom.

La historia

El ejército de las tinieblas

«Onimusha» está ambientado en el medievo japonés durante las terribles luchas que enfrentan a los señores de la guerra por controlar un país completamente dividido. Concretamente, el juego toma como centro focal la pugna entre los clanes de los señores Oda Nobunaga y Yoshitatsu Saito. En el castillo de Inabayama, perteneciente a este último, han comenzado a ocurrir cosas muy extrañas, comenzando por la desaparición de varios sirvientes y terminando por el levantamiento en armas de un ejército de demonios, que es lo que podemos descubrir en una de las intros más impresionantes vistas en una consola. En este contexto entra en juego Akechi Samanosuke, el protagonista de «Onimusha», a quien pide ayuda una antigua amiga, la princesa Yuki. Tenemos de nuevo, por lo tanto, una historia de terror llena de zombis y demonios, pero esta vez en un entorno de lujo que recrea a la perfección el misterioso Japón de la época. Y teniendo en cuenta el tipo de enemigos a los que nos vamos a enfrentar, nada mejor que mezclar la exploración con el beat'em up para crear una aventura de acción con todas las de la ley.



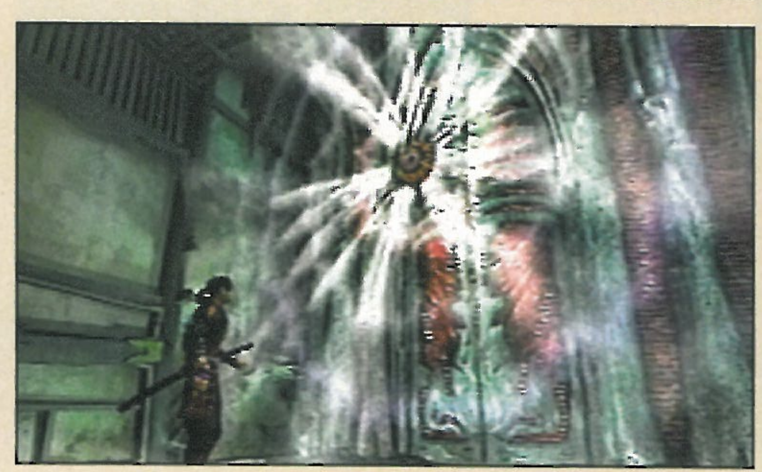
El apartado visual

Mismo «look», pero muy mejorado

Técnicamente, Capcom ha jugado sobre seguro: volvemos a encontrarnos con los fondos prerrenderizados y los personajes poligonales característicos de los Survival Horror de la compañía. La potencia gráfica de PS 2 permite, eso sí, que resulten muy superiores a lo visto en PlayStation. No es de extrañar que el público japonés haya quedado deslumbrado con el impresionante detalle de cada pantalla y el realismo de las figuras poligonales. Y sí se aprecia por tanto el salto generacional esperado con la nueva consola. Sin embargo, el sistema de cámaras fijas nos parece primitivo comparado con el renderizado en tiempo real de «Code Veronica» en DC, aunque es cierto que el componente de beat'em up del juego se adapta probablemente mejor a este sistema.







Capcom ha conseguido que su nuevo Survival Horror se coloque en el primer puesto de los más vendidos en Japón. Lo tendremos en España en junio gracias a Electronic Arts.

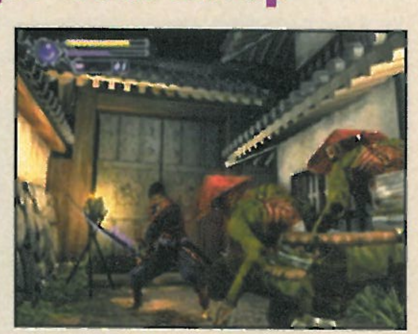


La recreación que Capcom ha llevado a cabo del medievo japonés es encomiable, sobre todo en el detalle de los escenarios interiores.

El sistema de combate

Un control digno del mejor beat'em up

El control básico del personaje es casi idéntico al de la serie «Resident Evil»: utilizando la cruceta podemos movernos adelante y atrás y cambiar de dirección. Pero a la hora de combatir, la cosa cambia, porque si pulsamos R1 nuestro samurai adoptará la posición de combate y la cruceta servirá para esquivar lateralmente e indicar la dirección del tajo de la espada. Dicha arma se activa pulsando "cuadrado" (recordemos que es la versión japonesa), mientras que la "X" hace que el guantelete demoniaco del que os hablamos más adelante recoja energía. Por su parte, R2 hace que demos un giro de 180º (también como en Resident), y L1 hace que el personaje se coloque en posición defensiva para cubrirse de los ataques. Por último, R3 activa el mapa de la zona. Lo que más nos ha gustado es que el control no resulta nada complicado y ofrece muchas posibilidades de ataque distintas según la posición del enemigo. Para culminar, los movimientos son muy rápidos y el sistema de encararse a los adversarios no falla aunque haya muchos en pantalla. En este sentido, «Onimusha» se encuentra a la altura de los mejores beat'em up del mercado, pero además ofrece muchos más elementos como aventura.







La intro nos ha dejado asombrados por su calidad gráfica y por su fabulosa música, interpretada por una orquesta sinfónica.



El guantelete demoníaco

Si no puedes vencerles, únete a ellos

La espada de Samanosuke se mostrará insuficiente al comienzo del juego para combatir adecuadamente a ciertos demonios. Por eso, un extraño clan de Ogros le hará entrega de un misterioso guantelete demoniaco que imbuirá a la espada de poderes mágicos. Desde ese momento su función va a ser doble: infundir mayor fuerza de ataque a la katana y permitir que esta espada canalice energías oscuras para lanzar ataques mágicos de gran poder. Estas energías malignas se consiguen a su vez eliminando demonios y utilizando el guantelete para chupar la esencia vital que despiden al morir. Hay un tipo de energía oscura que servirá también para regenerar la vida de nuestro héroe, de tal manera que es posible acabar el juego sin salvar ni una sola vez a base de robarle la energía a los enemigos, aunque hay que ser bastante hábil para conseguirlo. Un sistema que añade mucha emoción a los combates y que supone un aliciente que no tenían los simples enfrentamientos con zombis de «RE».







Este es un Espejo Mágico y sirve para guardar la partida. Su otra función es la de permitirnos imbuir los objetos que llevemos con energía oscura para potenciarlos.

Creando armas más potentes

La esencia nos dará el poder

Otra de las novedades que Capcom ha ideado para revitalizar el género es la mejora de los objetos, y también de las armas, que vamos encontrando. Durante el juego encontraremos diversos espejos mágicos que al utilizarlos nos permitirán tanto salvar la partida como acceder a la opción de "mejoras". Pasaremos entonces a una pantalla donde podremos utilizar la energía oscura absorbida a los enemigos para aumentar el nivel de experiencia de nuestra espada (o de otras armas que encontraremos más adelante), de las hierbas medicinales y de unos extraños orbes. Estos orbes, en conjunción con el guantelete maldito, nos permitirán abrir puertas de distinto nivel y coloración. Lo interesante del asunto es que los puntos de energía oscura son limitados, y tenemos que pensarnos bien qué arma u objeto nos interesa potenciar más en cada momento.



La magia de los orbes

Samanosuke, el Guerrero-Mago





Así de bonitos lucirán los efectos cuando lacemos magias avanzadas. Las iremos consiguiendo potenciando los distintos orbes de fuerza elemental.

Nuestro protagonista es un experto en el arte de manejar las espadas y lanzas que va encontrando, pero su arma más poderosa es la capacidad del guantelete para canalizar ataques mágicos según los orbes que lleve engarzado. En total encontraréis tres orbes distintos (rayo, fuego y viento), y aquí tenéis una muestra de sus efectos destructivos. Por supuesto, a medida que avance el juego seremos capaces de lanzar ataques elementales cada vez más poderosos, y huelga decir que los efectos especiales de luces son fabulosos.

Criaturas del averno

Rivales dignos del mejor espadachín

Los escenarios de «Onimusha» están poblados de demonios salidos de no se sabe dónde (bueno, lo averiguaréis cuando estéis llegando al final), que a diferencia de los zombis de los «Resident» no tienen un pelo de tontos. Atacan en grupo, pelean como posesos y tienen mucha más inteligencia. Es difícil describirlos, porque los hay de todas las formas y tamaños, pero en concreto queremos destacar uno con muy mala idea que se multiplica cada vez que le asestamos un tajo. Para eliminar a los más grandes tendremos que emplear una astuta estrategia que mezcle ataques muy rápidos con huidas mientras les chupamos la energía que sueltan al golpearlos. Eso, por supuesto, si no salís corriendo al ver su aspecto, porque son más aterradores que nunca. En fin, que después de esto los zombies os darán risa..



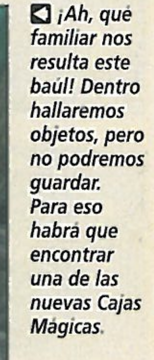
Onimusha no puede evitar esconder su parecido con Resident Evil, aunque aporta algunas novedades atractivas

Combates, pero también aventura

Tras la estela de los Resident

Junto a la mecánica de beat'em up y la resolución de puzzles, «Onimusha» ofrece un argumento que podría encajar perfectamente con el de cualquier «Resident Evil», ya que al igual que en éstos se va desgranando mediante los consabidos diarios que vamos encontrando y los diálogos con los personajes. Baúles para guardar objetos y puertas cerradas que necesitan llaves u orbes de mayor poder para ser abiertas, son también elementos familiares que vuelven a hacer su aparición en este nuevo juego de Capcom. Quizá la secuela de «Onimusha», que está ya en preparación, nos traiga realmente nuevos aires a un género que, pese a los añadidos, nos sigue pareciendo demasiado similar al modelo de Survival Horror de PlayStation.



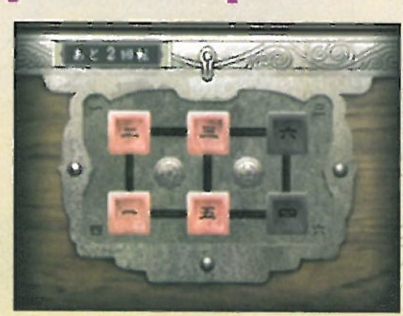


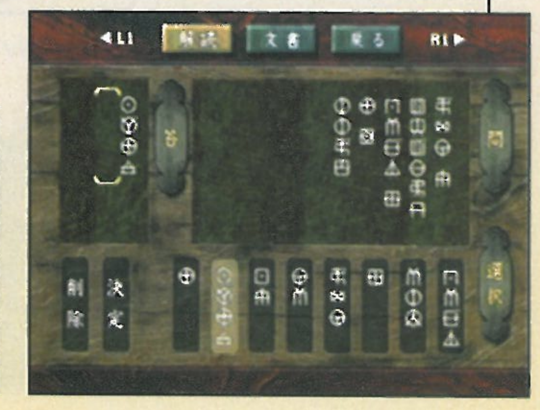
¡Ah, qué familiar nos resulta este baúl! Dentro hallaremos objetos, pero no podremos guardar. Para eso habrá que encontrar una de las nuevas Cajas Mágicas.

Los puzzles vuelven a tener protagonismo

Un buen samurai debe aprender a pensar

Por supuesto, «Onimusha» no consistirá sólo en liquidar demonios uno tras otro, sino que fiel a la tradición de los Survival Horror contendrá un buen número de puzzles que resolver para poder seguir avanzando. No obstante, éstos seguirán la mecánica ya conocida de encontrar el ítem adecuado y averiguar dónde utilizarlo, pero la ambientación medieval hará que resulten aún más lógicos que en la serie «Resident».





Consola: PlayStation Compañía: SNK

La guerra de la diversión

En una época donde reinan las 3D, SNK vuelve a demostrar que con una explosiva mezcla de acción, jugabilidad y un alocado sentido del humor se pueden obtener resultados sorprendentes sin utilizar ni un solo polígono. Esta tercera entrega de la saga «Metal Slug» es una buena muestra.

Metal Slug X

El juego

Mucho más que una simple conversión





Como todos sabréis, «Metal Slug X» es un juego originalmente pensado para los salones recreativos (aunque las dos primeras entregas ya han pasado por PlayStation y las consolas de SNK) y, como buen arcade que es, cuenta con una mecánica sencilla a la vez que adictiva que nos propone eliminar a todo lo que se mueva mientras recogemos un gran número de armas, potenciadores, etc. Por suerte, para esta versión de PS, además del consabido modo arcade -calcado al de la recreativa-, los programadores han incluido algunas novedades para alargar la vida de esta adaptación. De entre ellas, la más destacado es el modo "Another Mission" que consiste en ir superando una serie de pruebas tales como recorrer una distancia en un tiempo límite o acabar con un numero determinado de enemigos. Según vayamos superando los retos iremos accediendo a nuevas pruebas y consiguiendo ilustraciones para la también exclusiva galería de arte. Además de estos extras, también encontraremos el "Combat School" que no es mas que un "survival" y un "time attack" camuflados de modo historia.





En el modo "Combat School", tras introducir nuestro nombre, edad y grupo sanguineo, accederemos a los modos "survival" y "time attack".



Algunos detalles son realmente divertidos y hacen gala de un gran sentido del humor. No tenéis mas que mirar las distintas pantallas para daros cuenta del peculiar estilo del juego.



Sentido del humor

Para echarse unas risas

Sin duda, uno de los aspectos más atractivos de «Metal Slug X» es su innegable sentido del humor. Y es que, al igual que en las anteriores entregas, el juego está repleto de detalles graciosos y guiños al mundo del cine que conseguirán arrancarnos alguna que otra carcajada en multitud de ocasiones. Muestras de ello son, por ejemplo, el jefe final del juego (que parodia a la película "Independence Day"), el comportamiento de los soldados enemigos, que se burlan de nosotros cuando nos eliminan y luego huyen despavoridos cuando reaparecemos en pantalla, o algunos ítems que al recogerlos hacen que nuestro personaje sufra de sobrepeso o que lance piedras en lugar de granadas... y así podríamos seguir y no parar nunca porque la verdad es que los detalles de este estilo se cuentan por cientos a lo largo del CD. Todo esto no es óbice para que la acción no descanse ni un solo segundo durante el juego





Este "refrito" de los dos primeros «Metal Slug» mantiene el espíritu de toda la saga, con acción sin límite y un gran sentido del humor

Los escenarios

Conoce mundo





Las 6 fases que componen el juego están ambientadas en lugares tan dispares como China, Egipto o Nueva York. En cada una de estas zonas encontraremos elementos y enemigos específicos del lugar en que nos encontremos, como las momias en los pasadizos de Egipto, aunque siempre adaptados al estilo desenfadado del arcade. Lo mismo ocurre con los vehículos que iremos encontrando por el camino y que aportan mucha variedad a la acción: tanques, cazas, camellos... Aquí cualquier cosa vale. Por otra parte, al termino de cada fase nos enfrentaremos con los típicos jefes de final de nivel que mantienen también el aspecto cómico que envuelve al título de SNK, y que constituyen lo más espectacular técnicamente hablando. Algunos de estos enemigos tienen un tamaño descomunal y aun así la velocidad del juego nunca se resiente. Esto es algo bastante meritorio debido a la escasa cantidad de memoria RAM que posee PlayStation y que suele provocar constantes ralentizaciones en este tipo de juegos.





El apartado visual de «Metal Slug X» es idéntico al de la recreativa, lo que supone unos escenarios muy ricos en detalles y una fluidez impresionante que no se resentirá ni cuando el número de enemigos en pantalla sea elevadísimo.

Consola: Dreamcast Compañía: Sega

El desmadre de los "yellow cabs"

La segunda parte del juego de coches más bestial y desenfrenado de Dreamcast ya ha dado la cara al gran público. Todo será nuevo, los coches, los personajes, la ciudad, y hasta la música... excepto, eso sí, esa extraordinaria jugabilidad que sólo Sega sabe imprimir a sus geniales arcades.

Crazy Taxi 2

Acción entre los rascacielos de la Gran Manzana

Offspring tocará en Nueva York

Seguramente todos los que jugasteis a la primera parte os disteis cuenta de que la amplísima ciudad sobre la cual transcurría el juego se inspiraba en la ciudad estadounidense de San Francisco. Pues bien, en esta segunda entrega los chicos de Hitmaker han optado por una reproducción libre de la Gran Manzana, Nueva York. Esto significa que, además de encontrarnos con unos escenarios mucho más espectaculares y detallados, repletos de rascacielos y grandes edificios, deberemos enfrentarnos a un tráfico aún más denso y complicado que antes.

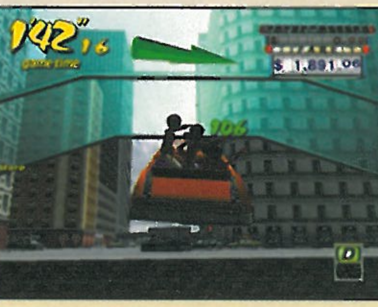
Además, esta ambientación neoyorquina también afectará a la banda sonora, que volverá a contar con nuevos temas del famoso grupo Offspring, así como con otros autores que dotarán al juego de un aire "heavy" todavía más marcado.





Los escenarios resultarán aún más espectaculares que antes, y el tráfico aumentará notablemente su densidad.







Nuevos coches, nuevos personajes

Más taxistas... ¡pero no está el Fary!

El traslado de ciudad ha llevado consigo también un cambio en los nuevos vehículos seleccionables, y así como en los personajes que los conducen.
Como se puede comprobar en las pantallas, lo coches ganarán en calidad de detalles y resolución, algo que en realidad ocurrirá con el apartado gráfico del juego en general.
En cuanto a los nuevos "locos del volante", sus nombres serán Hot-D, Slash, Iceman y Cinnamon, y como en la primera parte, cada uno tendrá sus propias habilidades y estilos de conducción propios, en lo relativo a frenada, aceleración y maniobrabilidad.



Los modelos de los cuatro taxis disponibles, todos ellos antiguos y descapotables, también serán nuevos.







Detalles tan interesantes como la tapicería de los asientos y las vestimentas de los personajes demuestran la evidente mejora que experimentará el juego a nivel técnico.

Los taxis más locos de la historia dejan San Francisco y se llevan a una pseudo-Nueva York toda su extraordinaria jugabilidad.



Algunos retoques en la jugabilidad

A "saltarse" los semáforos

Aquellos a los que el sistema de juego de «Crazy Taxi» les dejara encandilados, pueden estar tranquilos porque, en su reaparición, «Crazy Taxi 2» mantendrá todo su espíritu arcade y su endiablada jugabilidad. Sin embargo, para añadir nuevos alicientes, se van a incorporar algunas novedades en el plano jugable.
Por ejemplo, aparecerá un nuevo tipo de movimiento especial, llamado "Crazy-Hop", y que mediante una combinación del cambio de marchas y el acelerador permitirá realizar un súper salto que elevará el taxi sobre coches... ¡y hasta edificios!
Y además, aunque no ha cambiado el sistema habitual de juego (coger cliente / llevarlo a su destino), ahora podremos llevar a varios clientes a la vez. Esto nos permitirá ganar más dinero, pero tendrá el lógico inconveniente de que cada uno querrá ir a un sitio distinto. Por último, otra de las grandes novedades será la opción para cuatro jugadores a pantalla partida.

Una de las novedades más atractivas será el especial Crazy Hop, con el que podremos saltar edificios.









Sobrevive al efecto del miedo

Tras la primera y fascinante introducción al particular mundo de Kronos que supuso el primer «Fear Effect», ahora nos llega esta esperada secuela, que sigue apostando por la aventura y el "thriller", con ciertas dosis de sensualidad, y que ha eliminado todos los defectos de la primera entrega.

fear effect 2
RETRO HELIX

El fenómeno «Fear Effect» siempre ha estado reñido con la polémica, y si el primer juego ya se caracterizó por su alto contenido violento aderezado con ciertas dosis de erotismo, esta segunda parte va a seguir la misma línea y vuelve a hacer uso de estos elementos como reclamo para atraer al usuario. Esto lo apreciamos ya desde cualquiera de las dos secuencias introductoras, en las que la sensualidad y el gore se dan la mano a la hora de meternos de lleno en la historia de esta "precuela". Y decimos "precuela" porque los acontecimientos de «Fear Effect 2» tienen lugar antes que los ocurridos en el juego original, con lo que tendremos la oportunidad de descubrir muchos detalles acerca del pasado de los protagonistas, así como la forma en la que se conocieron.

Como sucedió en la primera parte, el argumento es uno de los aspectos mas cuidados del juego, y en esta ocasión entremezcla magistralmente temas tan de actualidad como el genoma humano, con otros tan místicos como la vida después de la muerte o la búsqueda de la inmortalidad. Gracias a este impresionante y enrevesado guión, el juego atrapa irremediablemente desde la primera partida y hace que nuestro interés aumente a medida que avanzamos a lo largo de sus cuatro cd's. Eso sí, debido a la complejidad de la historia y, sobre todo, a la crudeza con la que es puesta en escena, no hay mas remedio que calificar a «Fear Effect 2» como un título exclusivo para adultos.

MEJORAS DE TODO TIPO

Más que un juego completamente nuevo, la segunda parte de «Fear Effect» podría ser considerada como una revisión del original donde todos los apartados en los que este flojeaba han sido remodelados.

Por ejemplo, uno de los aspectos mas criticados de «FE» fueron las pesadas cargas que había cada vez que nos eliminaban y que hacían que el ritmo del juego decayera enormemente. Pues bien, en esta "precuela" las cargas han sido reducidas al minino logrando que sean prácticamente inapreciables, con lo que se consigue un desarrollo mucho más fluido. ►





Gráficamente el juego no tiene desperdicio, y algunos de los escenarios son realmente alucinantes.

Tipo: **Aventura de acción**
Compañía: **Eidos**
Distribuidora: **Proein**

Precio: **7.990 ptas.**
Jugadores: **1** (+18 años)
Idioma: **Inglés**

Siempre al filo de la navaja







En muchas ocasiones tendremos que realizar un objetivo en un tiempo concreto, o sortear algún peligro para seguir avanzando. Mirad como podemos acabar si no resolvemos con éxito esas situaciones.

Aún SIN cambios en el desarrollo, todas las MEJORAS introducidas convierten a esta "precuela" en una FASCINANTE aventura







La mejor forma de no ser descubierto es buscarse un buen disfraz.

Los enemigos finales nos pondrán en apuros en muchas ocasiones, aunque por lo general no son muy difíciles de vencer.









Unidos contra el miedo

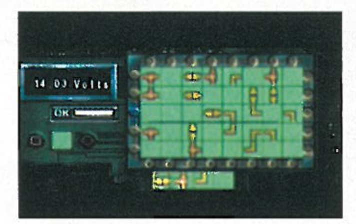


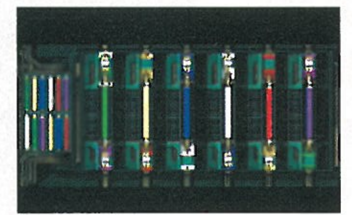




Los protagonistas son los mismos que en la primera entrega, a excepción de la bella Rain Quin, que hace su aparición en esta "precuela". Al principio del juego solo Hana y Rain se conocen, adivinar como acaban conociendose todos es cosa vuestra...

Dale al coco





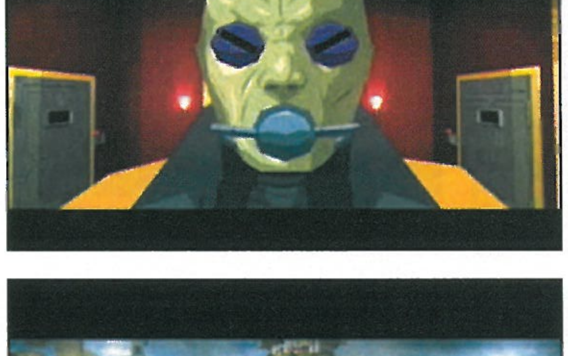
El número de puzzles ha aumentado considerablemente en esta segunda parte, y aunque todos tienen su lógica, en la mayoría de los casos tendréis que estrujaros a fondo el cerebro para dar con la solución.





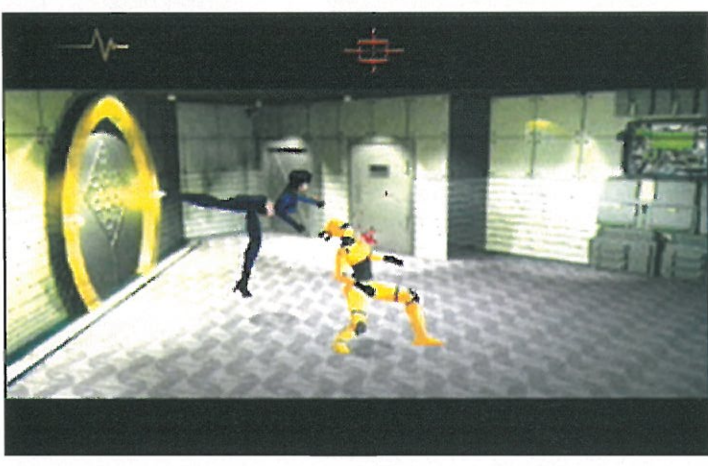


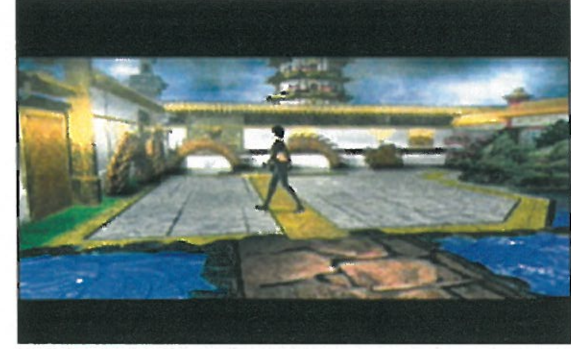
El ATRACTIVO argumento, que incluye elementos sólo para ADULTOS, constituye una rasgo distintivo del juego.





Las escenas de acción son una parte fundamental en la aventura. Gracias al mejorado control ahora lo tenemos más fácil.





Otro de los aspectos que ha sido optimizado es el sistema de control. Ahora podemos elegir entre dos tipos diferentes: el clásico, similar a la saga «Resident Evil» y que ha sido ajustado respecto a la primera entrega; y la novedad en este apartado, el control 3D, cercano a títulos como «Parasite Eve» o «Metal Gear». Ambos sistemas de control son plenamente jugables, y dependerá del gusto de cada uno elegir uno u otro.

Por supuesto estas mejoras también han llegado al apartado gráfico del juego, y gracias a la optimización del "Motion FX 3D" los escenarios muestran ahora un mayor número de detalles, así como una definición mucho más alta. En cuanto a los personajes, siguen manteniendo la estética manga del original, si bien es cierto que en esta ocasión presentan un mejor modelado y sus animaciones han aumentado tanto en número como en realismo. En este apartado los programadores han decidido no utilizar ninguna técnica de "motion capture", realizando todo el proceso de animación "a mano". Y el resultado, desde luego, es impresionante, sobre todo en las espectaculares secuencias pregrabadas que alcanzan las dos horas de duración y que constituyen lo más espectacular del juego.

Donde no ha evolucionado mucho esta segunda parte es en su mecánica. Y es que si exceptuamos que la dificultad es ahora menos elevada, y que los puzzles han cobrado mayor protagonismo, la forma en la que se desarrolla la acción es idéntica a la del primer «Fear Effect», es decir, una aventura de acción con un estilo muy cinematográfico, que mezcla enfrentamientos, exploración, los mencionados puzzles y algunas situaciones límite que aportan mucha emoción a la aventura.

No esperéis ninguna revolución en cuanto su desarrollo. Los programadores han pulido todos los defectos optimizando el juego hasta convertirlo en una aventura sobresaliente e imprescindible que os atrapará sin remedio.

David Alonso.

Mentes sensibles, abstenerse...





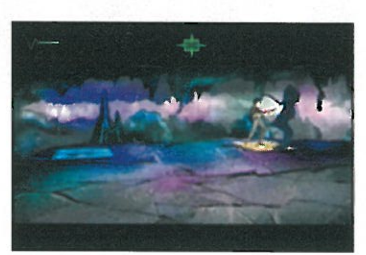
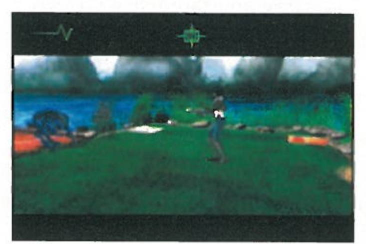

Si el primer «Fear Effect» ya nos pareció un juego para adultos debido al contenido de algunas de sus escenas, esperad a ver esta segunda parte. Las casi dos horas de secuencias dan para mucho. Como ejemplo, aquí tenéis algunas de los momentos más impactantes.

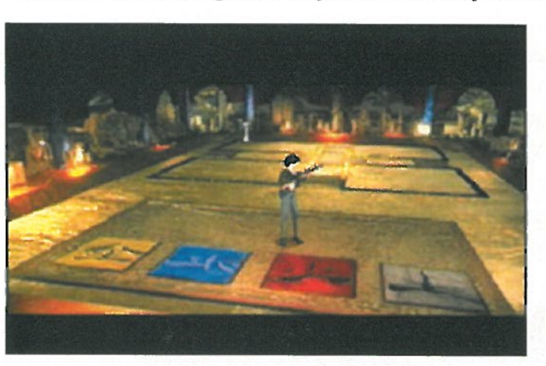


Alternativas: *Por supuesto, la primera entrega, si no la tenéis todavía, y aunque la mezcla de géneros de este juego no tiene igual, los «Resident» o «Syphon Filter» son parecidos.*

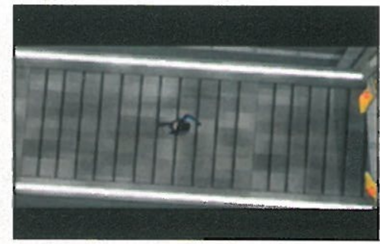


Algunos efectos visuales como las explosiones o el fuego están realmente bien conseguidos, mejorando el trabajo de la primera parte.


Lo mires por donde lo mires

Los casi 800 ángulos de cámara incluidos nos ofrecen todo tipo de espectaculares tomas desde los lugares mas insospechados. Estos varían dependiendo del lugar donde nos encontremos y siempre intentan ofrecer los planos mas vistosos.

Gráficos: 93

A pesar de que no resulta tan revolucionario como lo fue en su día el primer «FE», las mejoras introducidas, tanto en los escenarios como en los personajes, y sobre todo las espectaculares secuencias redondean un apartado gráfico impresionante.

Sonido: 88

La música mantiene el espíritu del original, y los efectos de sonido son muy realistas y contundentes. Lástima que las voces sigan en inglés.

Jugabilidad: 90

El descenso de la dificultad y la posibilidad de elegir entre dos sistemas de control diferentes, hacen que el juego se adapte a todo tipo de jugadores.

Diversión: 89

El juego engancha desde el principio gracias a su interesante argumento y al atractivo desarrollo. Por desgracia, éste es idéntico al de su predecesor, lo cual no hay que tomarlo como algo negativo, pero se echa en falta algún tipo de innovación.

Opinión:

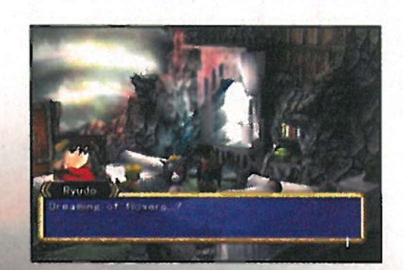
Cuando los chicos de Kronos dijeron que habían tenido muy en cuenta las críticas del primer «FE» a la hora de realizar esta continuación, se ve que hablaban en serio. Y es que lo que han hecho es tomar como base el juego original y corregir la mayoría de sus defectos, sin preocuparse demasiado en innovar en la mecánica. Esto ha dado como resultado un juego muy similar al anterior, pero con una calidad mucho más elevada.



Un año después de que llegara el primer «Grandia» para PlayStation, tenemos en nuestras manos la segunda entrega con una nueva historia, un nuevo mundo y un increíble salto tecnológico gracias a los 128 bits de la consola de Sega

La historia mas "grandia" jamás contada

GRANDIA II



¡Acercaos, gente del pueblo! He venido aquí a contaros una fantástica historia de lucha y heroísmo, de valor y superación. Hace mucho tiempo, cuando nuestro mundo era aún joven, Valmar, señor de la Oscuridad, y Granas, señor de la Luz, combatieron por el destino del universo. Tras una larga lucha, Granas lanzó un desesperado ataque final consiguiendo así desterrar al señor del Mal. Pero la oscuridad mora en el corazón de todas las personas y, gracias a ello, Valmar mantuvo su influencia sobre nuestro mundo, haciéndose más fuerte para poder volver a traer la destrucción. Cuando esto ocurrió, en medio de la desesperación y el terror, un héroe, Ryudo el Geohound, decidió intervenir. Algunos dirán que medía más de tres metros y que mataba a sus enemigos con la mirada, pero fue su fuerza de voluntad y el apoyo de sus amigos lo que le hizo enfrentarse al mal. El resto, debéis descubrirlo vosotros...

Bajo esta atractiva -aunque poco original- historia se desarrolla la segunda parte de uno de los RPG´s que más éxito cosechó en la consola de Sony. Hagamos memoria. Hace exactamente un año llegó «Grandia», un juego de rol de estética manga parecida a la de clásicos como «Legend of Mana», pero con escenarios en 3D y con un innovador sistema de combate que mezclaba turnos y tiempo real.

Y, al igual que en los clásicos, le daba más importancia a la profundidad de la historia y a la personalidad de los protagonistas que a los gráficos o las secuencias de animación. De acuerdo, ahora imaginad que a esa maravilla narrativa y jugable se le añade el aspecto gráfico de «Phantasy Star Online» y el excelente sonido de «FF IX». No, en realidad no es necesario que lo imaginéis, porque ya está aquí, el juego de rol que todos los usuarios de Dreamcast esperaban por fin ha llegado a nuestro país.

UN MUNDO MARAVILLOSO

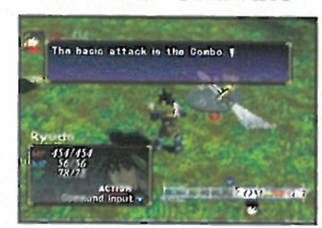
Al comentar cualquier RPG por turnos, es inevitable buscar parecidos con la saga «Final Fantasy», la gran referencia del género. Pero la única característica compartida es precisamente la que hace especial a este tipo de juegos: una maravillosa historia que ►



En algunos momentos del juego podréis conducir vosotros las conversaciones, eligiendo con el cursor que aparecerá qué personaje va a hablar a continuación

- Tipo: **RPG**
- Compañía: **Game Arts**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1** **(TP)**
- Idioma: **Inglés**

El sistema de combate





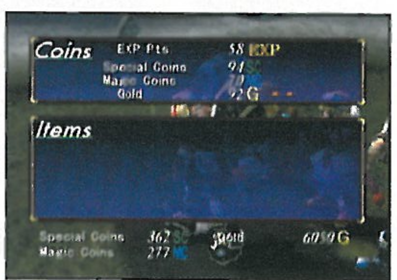


Es el más cercano a la perfección de entre todos los juegos de rol por turnos. Incluso ignorando la gran cantidad de magias y ataques especiales, las variables son enormes. Escaparnos, defendernos, realizar diferentes ataques o medir el tiempo para retrasar el ataque rival, son solo unas pocas de ellas.

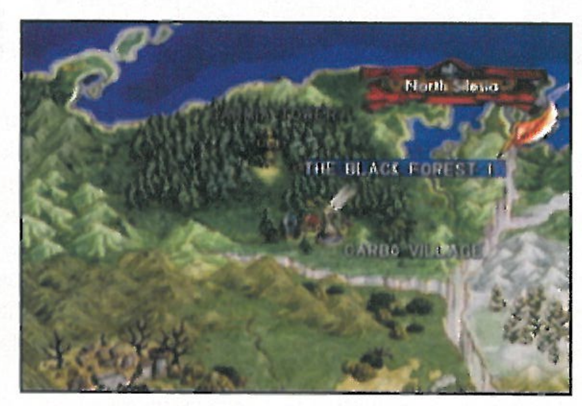




«Grandia II» se sitúa a la ALTURA de los MEJORES juegos de rol de todos los TIEMPOS



La evolución de las magias y habilidades se lleva a cabo mediante unas monedas que soltarán los enemigos después de cada combate. Ideal para novatos, pero no permite muchas variables.



Este es el mapa gracias al cual os desplazaréis entre las distintas zonas de Silesia. Muy cómodo y sencillo.

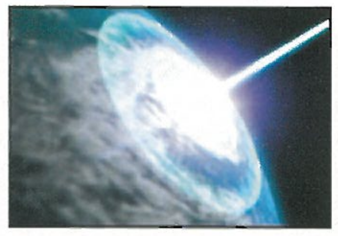




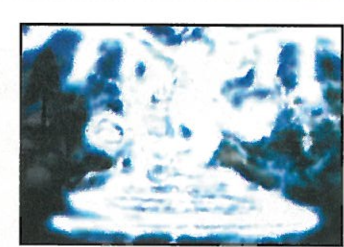




¡Vaya pedazo de magias!





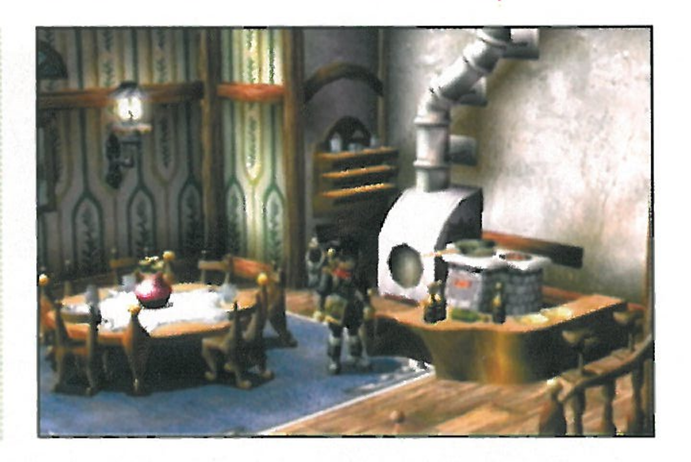


Las imágenes que veis son solo un pequeño ejemplo de los impresionantes efectos visuales que acompañan a casi todas las magias y ataques especiales. Además de por sus devastadoras consecuencias, merece la pena realizarlas solo por poder deleitarse con estas maravillas gráficas

Los jefes finales




Como en cualquier RPG que se precie, «Grandia II» posee un gran repertorio de jefes finales. Ya sabéis sus características: tamaño grande o enorme, muy poderosos y, como novedad, esta vez suelen venir acompañados de varios esbirros. Acabar con ellos, aunque no es demasiado difícil, te llevará bastante tiempo.







➤ atrapa desde el primer instante, que te mete como nunca en la piel de los protagonistas y que consigue introducirte en un fantástico mundo lleno de leyendas y rebosante de vida, con cientos de personas con los que interactuar y decenas de enemigos diferentes con los que luchar en épicas batallas.

Afortunadamente, la ambientación no se queda en eso, y viene acompañada de un espléndido apartado técnico, especialmente en los combates. Casi constantemente, esta maravilla de GameArts sorprende con impresionantes animaciones y alucinantes efectos de luz, si bien lo mejor deriva del seguimiento de la acción, plagado de rotaciones, travellings y demás recursos cinematográficos. Las FMV's también son de gran calidad y, para deleite de todos, se han incluido algunas en las magias y ataques especiales, mezclándolas perfectamente con el entorno 3D del juego.

Otro aspecto que hay que exponer completamente aparte es el sonido. La labor de Noriyuki Idaware, compositor de -entre otros- la saga «Lunar» y el anterior «Grandia», es sencillamente magistral. La música combina a la perfección bases de piano y orquestas, adaptándose al milímetro a las diferentes situaciones de peligro, tensión o calma. Los efectos de sonido también rayan a gran nivel, pero el punto culminante es la inclusión de voces -por desgracia, en inglés- en muchas de las escenas del juego, realizadas además por expertos dobladores que ya han trabajado para maravillas como «Metal Gear» o «Diablo II».

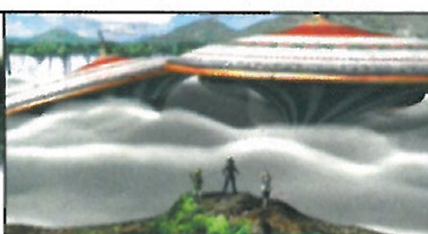
COMBATE POR TURNOS ACTIVOS

Esta sería una buena manera de definir su peculiar sistema de luchas que, por cierto, es prácticamente el mismo de la primera parte. La barra situada en la esquina inferior-derecha incluye iconos que representan a nuestros personajes y a los enemigos. Cada vez que lleguen a la primera barra (COM) hay que introducir los comandos y, al alcanzar la última, llega el momento de la acción. Este momento de espera (mayor o menor según el poder del ataque) es lo que realmente marca la diferencia ya que eligiendo los golpes adecuados se pueden retrasar e incluso anular los ataques contrarios. Esto, unido a la posibilidad de moverse con cierta libertad por el escenario, da como resultado unos combates muy dinámicos y entretenidos, a la altura de la calidad técnica del juego.

Ahora, después de leer todas las excelencias de este juego, la pregunta clave es: ¿es mejor que «PSO»? La respuesta es sí, pero no. La experiencia online de la obra maestra de Yuji Naka es una fuente inagotable de diversión, pero como RPG en sí, «Grandia II» es superior. Toda una obra maestra del rol.

Ricardo Sanz







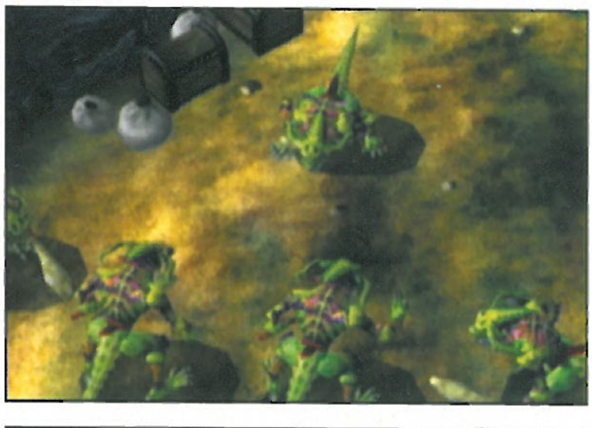

Los ataques que dañan a todos los enemigos son muy escasos. En su lugar hay muchas magias con áreas de diferente tamaño y forma.

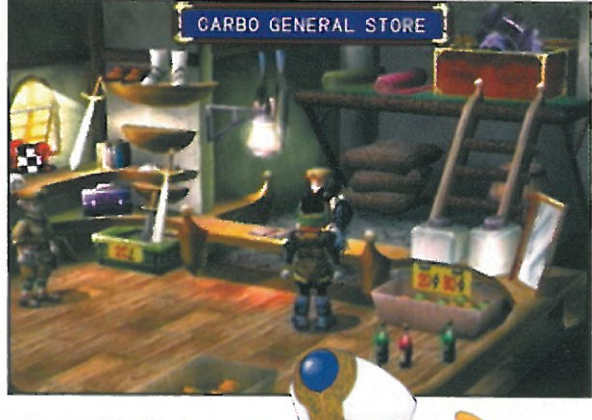


Los encuentros no serán aleatorios, en vez de ello los enemigos campean a sus anchas por todo silesia. Gracias a ello, podéis cogerlos por sorpresa, pero también te pueden tender emboscadas

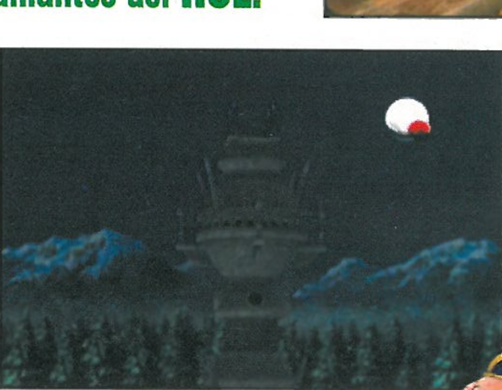
Alternativas: «Silver» es parecido en planteamiento y además está en castellano, pero en calidad queda muy por debajo. Ya sabéis que «PSO» es otra historia, así que si ya lo tenéis la opción más clara es «Grandia II»







Aunque está en INGLÉS, la CALIDAD de todos sus apartados le convierten en una compra OBLIGADA para los amantes del ROL.



En esta oscura torre es donde comenzará todo. La ceremonia que las sacerdotisas realizaban tendrá el efecto contrario al deseado: Valmar volverá a surcar el mundo.



A pesar de su relativa escasez y de su corta duración, en todas las FMV's disfrutaréis de más ejemplos del enorme potencial gráfico del título de Game Arts.

Gráficos: 94

Texturas perfectas, animaciones suavísimas, impresionantes efectos de luz... Podríamos seguir mucho más abusando de superlativos, pero es mejor que lo veáis vosotros mismos.

Sonido: 96

Una pena que no os lo podamos transmitir, pero os aseguramos que es uno de los mejores trabajos sonoros que podéis escuchar de entre todo el catálogo de Dreamcast.

Jugabilidad: 92

El sistema de iconos ayuda a que los combates sean muy fluidos y la navegación por los menús muy sencilla. Además, los personajes se mueven muy rápido por el mapa del mundo. Eso sí, si no sabéis inglés os puede costar avanzar.

Diversión: 93

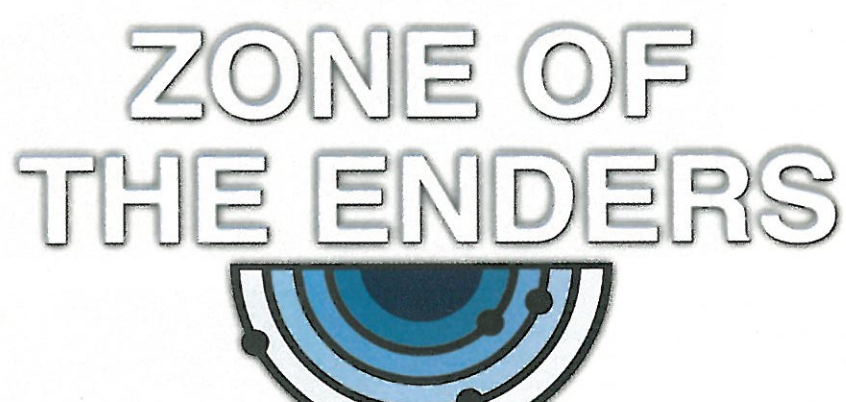
La historia engancha de principio a fin y los combates son muy entretenidos del primero al último. Tan solo se le puede echar en cara que no sea muy difícil y la escasez de minijuegos, pero las muchas horas de juego que proporciona lo compensan.

Opinión:

«PSO», «Silver»... y ya está. La escasez de juegos de rol importantes era patente en DC. Por eso este juego se esperaba con tanta expectación, y os aseguramos que la espera ha valido la pena. Ya os habréis dado cuenta de que el trabajo de Game Arts es excelente en todos los aspectos, por lo que supone una maravilloso regalo que al final nos lo hayan traído, aunque haya sido a costa de no traducirlo.

Valoración 94

¡Que comience el espectáculo!



Konami se convierte en centro de todas las miras cada vez que alguien trae a colación la polémica capacidad técnica de PS2. El soberbio acabado visual de sus primeros lanzamientos ha despejado cualquier duda sobre el futuro de la nueva generación. Y para muestra, «Zone Of the Enders», un beat ´em up respaldado por el propio Hideo Kojima.

Sería una lástima que un juego de la calidad de «Zone of the Enders» quedase eclipsado por su "hermano" (sólo de origen) el deseado «MGS 2», y sin embargo podéis comprobar que cada referencia que ataña a este nuevo título de Konami está apuntillada por inevitables comentarios sobre el equipo que lo ha desarrollado, el propio Kojima y, como no, la deseada demo, que para más de uno justifica de sobra la adquisición de este DVD.

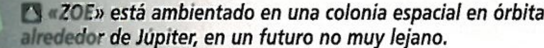
No nos equivoquemos señores, hoy por hoy «ZOE» es el juego que presenta la programación más elaborada de todo el catálogo de PS2 (y lo seguirá siendo durante algunos meses), y aunque se encuentra limitado por el propio género del "beat ´em up" son incontables los elementos que han sido capaz de sorprendernos. No es de extrañar que su aspecto llame la atención. Una completa libertad de movimiento en 3D nos descubre escenarios que, pese a ser demasiado oscuros en su mayoría, cuentan con un increíble nivel de detalle (incluida la destrucción del decorado) en la línea de los "mechs" protagonistas.

UN ESPECTÁCULO VISUAL

Pero lo mejor de todo llega cuando observamos a nuestra máquina en movimiento. Como mandan los cánones, gráficos enormes, animaciones suaves y una cámara perfecta se combinan a partes iguales a favor de un espectáculo sin precedentes. Gran parte de la culpa corresponde a los efectos visuales, que incluyen ondas de calor, distorsiones (el anunciado motion blur) o la invisibilidad tipo "camuflaje óptico", pero sin dejar a un lado el uso de técnicas tradicionales (junto con la iluminación en tiempo real) como las chispas que acompañan al choque de espadas o el metal incandescente cuando rozamos el suelo con los pies, verdaderos golpes de efecto.

Claro, que de poco habría servido este despliegue visual si no estuviese acompañado por ►





«ZOE» está ambientado en una colonia espacial en órbita alrededor de Júpiter, en un futuro no muy lejano.





Tipo: **Beat'em up**
Compañía: **Konami**
Distribuidora: **Konami**
Precio: **9.990 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2** (+16 años)
Idioma: **Inglés**

Destrucción total





Nuestro arsenal es tan poderoso que un impacto perdido puede dar lugar a la muerte de cientos de inocentes, así que tendremos que poner especial cuidado en no destruir los edificios de cada nivel. De cualquier modo, el "trabajo de demolición" resulta terriblemente divertido, sobre todo tendiendo en cuenta el nivel de detalle de los escenarios.



Todos los niveles son "nocturnos", aunque la iluminación de los edificios y un tamaño más que considerable, compensan de sobra un campo visual demasiado corto.

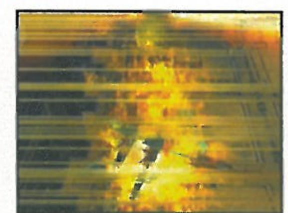




«Zone Of the Enders» logra por fin, gracias a un apartado visual ÚNICO en cualquier género, dar el salto hacia una NUEVA GENERACIÓN de juegos.

Un nuevo mundo de efectos





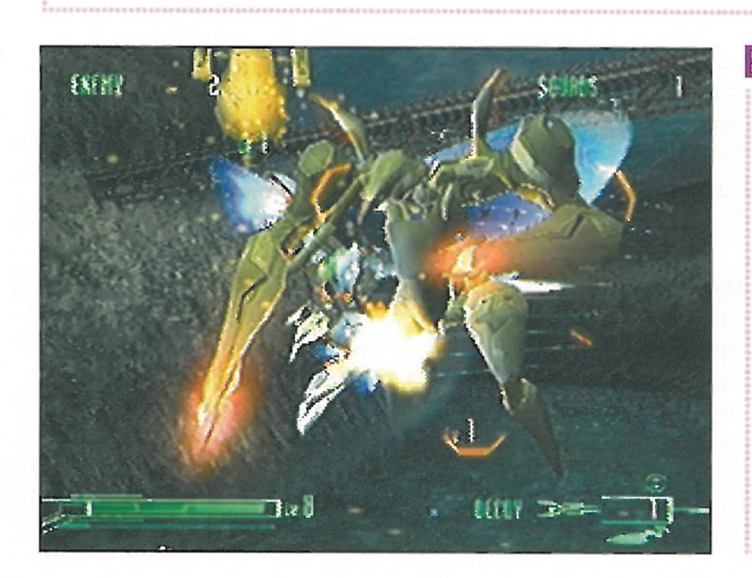




Ahora podéis comprobar de qué os hablamos cada vez que nos referimos a los nuevos efectos visuales. En las primeras pantallas se puede ver un nuevo tipo de distorsión y el efecto del "motion blur", que desenfoca los elementos que se mueven a gran velocidad, mientras que las otras dos imágenes muestran usos de vanguardia de tecnologías ya existentes, como el camuflaje óptico y el color y la estela de los cuerpos incandescentes. Una auténtica obra de arte.



Aunque el catálogo de enemigos no sea muy amplio, si lo es el de sus ataques, algunos con consecuencias fatales en un sólo impacto.



El sistema de Puzzles



Claves de acceso y equipo se consiguen a través de programas informáticos. Basta con derrotar a los guardianes de los passwords y buscar la computadora con acceso, lo que nos puede obligar a retroceder algún nivel.

Duelo de titanes





El modo multijugador de «ZOE» se encuentra limitado a un "one vs one" no por ello menos espectacular. En pantalla única, la cámara siempre mantiene a los dos luchadores en imagen, y cambia su referencia dependiendo de la distancia de cada robot al objetivo. El sistema de combate permanece invariable.



El argumento nos coloca en la piel de un niño que, a los controles de un gigantesco robot, pretende vengar la muerte de sus compañeros.

Cada nivel se reduce a rapidísimos enfrentamientos contra los escuadrones que patrullan la ciudad, aunque aderezado por leves toques de aventura.







Júpiter bajo el terror del monstruo





Los enemigos finales tienen el típico toque japonés: mastodontes de metal que lo arrollan todo a su paso gracias a su gran capacidad de fuego. En algunos casos incluso resulta necesario retirarse si queremos tener alguna oportunidad de vencer. Vive hoy, lucha mañana.



un desarrollo trepidante. Por fortuna, la difusa línea argumental que nos lleva de un lado a otro de la colonia espacial en que se desarrolla «ZOE», nos obliga a cumplir con ciertos "guiños aventureros", y siempre del único modo que nuestro exoesqueleto nos permite: derrotando a los guardianes (de los que se echa en falta mayor variedad, pues sólo nos cruzamos con cuatro tipos diferentes durante el juego). Para tan complicada (que no larga) misión contamos con un sistema de control que pasa por desconcertar al principio para resultar perfecto en cuanto uno se acostumbra. Los dos tipos de golpe (estocada y llave) se multiplican al convertirse en ataques de proyectiles cuando nos alejamos del objetivo, y permiten situar el control de altura de nuestro robot en los botones restantes. Ademas, la combinación de escudo y turbo (L y R) con los ataques nos permite ejecutar especiales, completando una de las configuraciones más completas, y menos complicadas, del género.

UN DESARROLLO POCO LINEAL

Pese a todo los combates, por frecuentes, pueden hacerse un tanto repetitivos, así que es de agradecer la inclusión de circunstancias especiales -como el rescate de supervivientes o el efecto de un virus informático sobre nuestro "mech"- para añadir variedad a un desarrollo que huye de la linealidad, obligándonos a retroceder a determinados niveles para continuar avanzando.

Aunque se le podría reprochar una duración más bien limitada, «ZOE» es el primer juego de PS2 en demostrar un "salto" cualitativo de magnitud respecto a la "vieja generación", que además se traduce tanto en el apartado visual como en la jugabilidad. Y por si la calidad del juego no os parece suficiente, no podemos evitar recordaros que además incluye una demo jugable de «MGS 2» de casi una hora. PS2 ha salido de su letargo, veamos ahora de lo que es capaz.

David Martínez

Reactores, para qué os quiero





También los héroes tienen que huir de vez en cuando. El sistema, tan sencillo como desactivar el modo de fijar objetivos mientras volamos a toda velocidad para mantener fuera de la pantalla a nuestros perseguidores. Si lo conseguimos hacer durante 3 segundos estaremos a salvo de ataques enemigos.



«ZOE» es un "beat´em up" INNOVADOR en cada apartado, aunque puede resultar CORTO





Las colonias del futuro





El tamaño de la colonia en que se desarrolla «Zone Of the Enders» es tal que se encuentra dividida en ciudades. A cada uno de los niveles se accede desde una panorámica general, por la que acceder a unas "puertas" que llevan a la superficie de cada nivel.





Alternativas: *Juegos de "mechs" hay muchos, pero dudamos que ninguno alcance la calidad de «ZOE». De hecho, probablemente nos encontremos ante el título más innovador del catálogo de PS2.*

Gráficos: 94

La construcción de los robots, así como la destrucción de los escenarios, resulta soberbia, pero lo mejor es la incorporación de innovadores efectos visuales que nunca habíamos visto en una consola.

Sonido: 89

Los temas musicales, especialmente en la pantalla de opciones, son de extraordinaria belleza, y los efectos de sonido encajan a la perfección.

Jugabilidad: 90

Cuesta acostumbrarse al sistema de control, aunque con un poco de práctica se convierte en el más completo e intuitivo del género.

Diversión: 85

Aunque los constantes enfrentamientos puedan hacerse monótonos, la cantidad de situaciones y el despliegue visual de cada escenario compensan este apartado. Eso sí, puede resultar un poco corto.

Opinión:

Parecía destinado a caer bajo la sombra de «MGS 2», pero una vez más el genio de Kojima se ha desatado para, a partir de un sistema de juego tradicional como el "beat ´em up", demostrarnos de lo que es capaz la nueva máquina de Sony. Si el futuro que «Zone Of the Enders» nos anticipa ya resulta prometedor, parece imperdonable pasar por alto un título irreprochable en cada uno de sus apartados, sin lugar a dudas el primer juego de nueva generación, con todo lo que eso significa.

Valoración 91

De gatillo fácil

Tras mucho hacerse de rogar, Namco nos obsequia por fin con una secuela de su popular juego de disparos, en la que mantiene las constantes básicas del original.





La escasez de juegos de disparo ha hecho que los aficionados a este género, que no somos pocos, esperáramos con impaciencia la llegada de esta secuela. Y hay que agradecerle a Namco que haya creado un juego original para PlayStation, sin basarse en una recreativa ni nada parecido. Eso sí, no esperéis novedades asombrosas ni cambios revolucionarios. «Project Titan» es una secuela con todas las de la ley, aunque bien es verdad que en los juegos de disparos no caben muchas innovaciones.

Nuestro amigo Richard Miller vuelve a estar enfrascado en una jarana de aquí te espero, y el solito debe vérselas con toda una organización criminal. ¿Cómo? Pues dándole gusto al gatillo sin un solo segundo de descanso. La exquisita precisión de la Gcon 45 es toda una garantía en este sentido, pero donde de verdad marca las diferencias este juego es en su peculiar sistema de ocultación, que le aporta cierto toque estratégico al obligar al jugador a esconderse – al mismo tiempo que recarga- para evitar los disparos enemigos. En esta ocasión, además, Namco ha profundizado en esta idea, al permitir elegir el lugar donde esconderse en los enfrentamientos con algunos jefes finales. Por supuesto, además de puntería y algo de cabeza el juego exige rapidez, puesto que el tiempo limitado obliga a no perder ni un solo segundo si se quiere completar las misiones con éxito.

PARA LOS MEJORES AGENTES

Hay que destacar que en esta secuela la dificultad se ha colocado en un nivel alto, de modo que hasta en el modo fácil, supone todo un reto llegar hasta el final del juego. Esta circunstancia, que desde luego alarga la vida del juego –la gran rémora de este género- puede llegar a desesperar, ya que al no existir la posibilidad de salvar, una vez se nos acaben las continuaciones habrá que volver a empezar desde el principio. Teniendo en cuenta que no se han incluido rutas alternativas, y que los enemigos siempre actúan de la misma forma supone un pequeño hándicap a tener en cuenta.

En cualquier caso, el excelente dinamismo del juego, ayudado una vez más por el juego de cámaras, que simula los movimientos del protagonista, el buen acabado técnico, sobre todo en la animaciones de los enemigos, que caen de diferentes maneras dependiendo de la zona del cuerpo en la que sean alcanzados, y la dificultad garantizan momentos muy intensos y emocionantes, aunque siempre con las limitaciones del género. Si os gustan los juegos de disparo, imprescindible de todas todas.

Manuel del Campo





Tipo: **Disparos**
Compañía: **Namco**
Distribuidora: **Sony**

Precio: **N.D.**
Jugadores: **1** **(+18 años)**
Idioma: **Castellano**




Al final de cada nivel podremos ver el tiempo invertido y el porcentaje de precisión que hemos logrado.



Una de espías



Para darle más gracia al asunto, el juego incluye una línea argumental en la que el protagonista debe limpiar su buen nombre acabando con los malos. El doblaje al castellano está realizado por actores suramericanos, lo que aporta al juego un toque de "culebrón: bastante gracioso.


En algunos momentos, podemos elegir el escondite disparando a las flechas de los lados, algo obligado en estas situaciones.

Con todas sus VIRTUDES y sus limitaciones, Namco nos obsequia con un GRAN juego de disparos, muy divertido e INTENSO.




Los "malos"


Los jefes de final de nivel exigen cierta estrategia para acabar con ellos. Ya hacia el final del juego, algunos de ellos son realmente duros de pelar, y nos harán perder varias continuaciones. En el modo normal hay un nivel más, así como un jefe final, que no están en el modo fácil.




Esta es la imagen cuando nos alcanzan. El nivel de dificultad nos obliga a escondernos muy a menudo.

Alternativas:

Por supuesto, el primer «Time Crisis», las dos partes de la «Jungla de Cristal», y en otro registro, los divertidos «Point Blank» .



Gráficos: 84

El diseño demasiado poligonal y algo pixelado de decorados y personajes, se suple con unas animaciones excelentes (sobre todo en las caídas de los malos cuando son heridos) y un juego de cámaras de película.

Sonido: 91

La perfecta combinación de los sonidos de los disparos (diferentes según el lugar en el que impacten) y una banda sonora de película de acción es una gozada. El doblaje al castellano con voces suramericanas, curioso.

Jugabilidad: 92

¿Qué se puede decir de un juego que sólo exige darle al gatillo? Bueno, que el sistema de ocultación suma aún más puntos a su favor.

Diversión: 80

Mientras dura es una gozada, repleto de emoción e intensidad. La elevada dificultad alarga su durabilidad e invita a jugarlo una y otra vez, pero sus escasas opciones juegan en su contra.

Opinión:

Namco no se ha apartado ni un milímetro de las bases del género. Apoyándose en su peculiar sistema de ocultación, «Project Titan» es un muy buen juego de disparos, que sin duda echa en falta más modos de juego (por ejemplo, uno para dos jugadores, rutas alternativas, un modo entrenamiento, más armas...). Pese a todo, se hace imprescindible para los poseedores de una pistola y, desde luego, da lo que promete, ni más, ni menos.

Valoración 82



Su peso en oro... y plata



Vuelve la fiebre Pokémon, y lo hace con energías muy renovadas. Nuevos personajes, nuevas especies, y una incontable multitud de otras novedades os esperan en dos nuevos cartuchos con los que, sin duda, os quedaréis literalmente pegados a la consola.



A estas alturas no hay dudas de que las dos nuevas Ediciones de Pokémon van a arrasar. Y si las dos primeras lo hicieron por aquello de la novedad y una bestial campaña publicitaria, la Amarilla por la moda Pikachu y las otras por la fiebre Pokémon, ésta lo va a hacer por pura, y dura, calidad.

Así es, porque «Pokémon Oro y Plata», además de contar con todo el peso de su nombre, y el tirón de sus innumerables seguidores, incorpora muchísimas novedades. Algunas son muy evidentes, y otras más sutiles, pero el conjunto de todas ha creado un juego muy completo, sin espacio para el aburrimiento, y con el que os aseguramos que jugaréis, casi casi, hasta cuando durmáis....

Pero vamos con las novedades. La primera es que el número de especies se ha elevado hasta 251, y se han incorporado dos nuevos tipos de Pokémon: acero y siniestro. Otra cosa, olvidaos de Ash: el protagonista es ahora un joven diferente, también principante en el entrenamiento de Pokémon, y su rival una jovencita de cuidado (los nombres son cosa vuestra).

DIVERSIÓN A TODAS HORAS

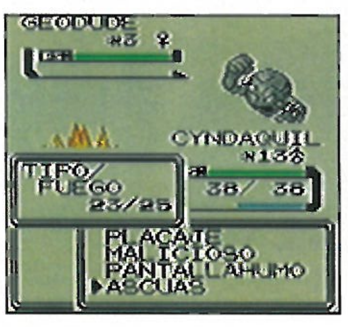
El sistema de juego, por supuesto, no ha cambiado.Todo sigue consistiendo en atrapar Pokémon y hacerlos luchar entre ellos, pero ahora contamos con un apartado gráfico mejorado, nuevos ítems y otros interesantes cambios jugables. El más importante es la incorporación de un reloj interno en el cartucho, que permite al juego saber a qué hora estamos jugando. Si os decimos que algunos Pokémon sólo aparecen por la noche, y que otros evolucionan a una u otra especie en función de las horas a las que lo hayamos entrenado, comprenderéis por qué decíamos lo de jugar dormidos. ¡Para acabárselo hay que jugar, antes o después, a todas las horas del día!

Y aún hay más: los menús de control de items y especies han sido remodelados, de forma que ahora nos encontraremos con una espectacular Pokédex, una mochila para llevar los objetos, y un nuevo objeto llamado Pokégear, que engloba el móvil, una radio, el mapa y un reloj.

Además, el juego vuelve a ser compatible con la GB Printer, el Cable Link, el puerto de infrarrojos y el futuro Pokémon Pikachu 2 Color (el podómetro).

El único inconveniente es que no es compatible con las Ediciones Roja, Azul y Amarilla, pero si se piensa bien, seguro que eso no le importa a nadie. ¿Qué por qué? Pues porque estamos seguros de que, en cuanto esta Edición aparezca en las tiendas, nadie volverá a acordarse de las anteriores...

Roberto Ajenjo





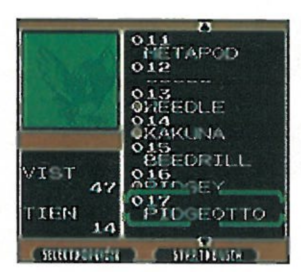


- Tipo: **RPG**
- Compañía: **Nintendo**
- Distribuidora: **Nintendo**
- Precio: **6.990 ptas.**
- Jugadores: **1** **(TP)**
- Idioma: **Castellano**



Una moderna Pokédex





Cuando hablemos con el profesor Oak por primera vez, de nuevo nos entregará la utilísima Pokédex, en la que quedan registrados todos los Pokémon que hemos capturado o visto. Sin embargo, esta vez observaremos que ha sido completamente rediseñada, de forma que permite ver más información en la misma pantalla, y además incluye alguna opción nueva.

Alternativas:

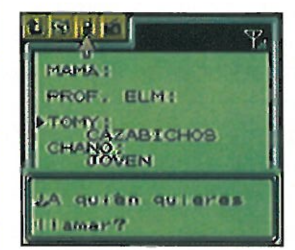
Aparte de las Ediciones Roja, Azul y Amarilla de «Pokémon», que quedan un poco desfasadas, «Martian Alert!» también proponía un sistema de juego basado en el coleccionismo, pero no resulta tan irresistible como los «Oro y Plata».



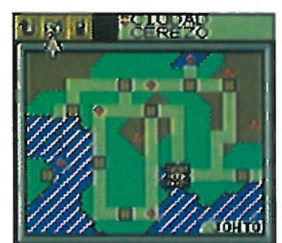
La Pokégear



MOCHILA: Ahora nos permite separar los objetos por clases, para mayor claridad.



MÓVIL: Gracias a él, es posible hablar en cualquier momento con los personajes.



MAPA: Lo de siempre: contiene las 10 localizaciones del juego, para no perderse.



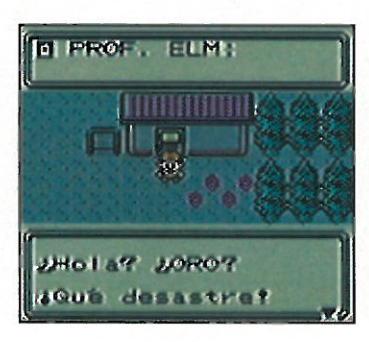
RADIO: Sintoniza tu emisora favorita para oir la canción que tú quieras en cada situación.

Algunos ítems, como la baya recuperadora de energía, pueden equiparse en un Pokémon concreto, para que él los use por sí sólo cuando sea necesario.





El IRRESISTIBLE sistema de juego en tiempo real os obligará a jugar a TODAS las horas del día para atrapar a los 251 Pokémon.





Gráficos: 92

Aunque en esencia son los mismos escenarios y personajes de siempre, el paso del tiempo les ha hecho ganar muchísimo colorido, los personajes aparecen más detallados y las escenas de combate resultan más vistosas.

Sonido: 74

Son las mismas melodías y efectos que ya hemos escuchado hasta la saciedad, aunque al menos la incorporación de la nueva radio nos permite cambiar de una a otra cuando queramos.

Jugabilidad: 95

Absolutamente endiablada, puesto que todos estamos ya familiarizados con la filosofía del juego, y la dificultad sigue siendo tan progresiva y "enganchante" como el primer día.

Diversión: 97

No os preocupéis si en algún momento habéis pensado que los nuevos cartuchos puedan hacerse repetitivos o poco originales, porque sus 160 horas de vida estimada se os pasarán, aunque parezca una ironía, en un suspiro.

Opinión:

Nintendo ha acertado de pleno en el desarrollo de estas nuevas Ediciones. No se han incorporado cambios en el sistema de juego, porque está claro que no hacía falta. En lugar de eso, se han añadido innumerables detalles que consiguen despertar en el usuario, por segunda vez, la impresión de haber descubierto el juego más adictivo jamás conocido. Es una joya en la que jamás dejaréis de descubrir cosas nuevas.





El sabor del mejor fútbol



Después de la aparición hace unos meses de «ISS 2000» -«Perfect Striker» en Japón-, nos llega ahora «ISS Pro Evolution 2» - es decir, «Winning Eleven»-, la serie de Konami que más altas cotas de calidad a logrado dentro del fútbol. Y esta vez con más posibilidades y detalles que nunca.



Aunque aquí se conocen con el mismo nombre (salvo por la coletilla «Pro»), las dos sagas de fútbol de Konami presentan notables diferencias. No en vano los equipos de programación no son los mismos (uno está en Tokio y otro en Osaka). Pero sin duda ha sido «Winning Eleven» (es decir «ISS Pro») el que más satisfacciones nos ha dado a los amantes del fútbol. Esta que nos llega es ya la cuarta entrega en España, y aunque mantiene el inconfundible estilo de toda la serie, se convierte por posibilidades, calidad e infinidad de detalles, en la mejor de todas.

A estas alturas, a los que ya hemos disfrutado con este juego de Konami desde hace muchos años nos cuesta señalar alguna virtud que no hayamos destacado ya una y mil meces. Y tras deleitarme una vez más con este nuevo «ISS» creo que me he dado cuenta de cuál es la verdadera clave de su éxito: su capacidad para resultar casi tan imprevisible y sorprendente como el fútbol real.

FÚTBOL SORPRENDENTE Y REAL

Sí, todos sabemos que el juego muestra un acabado gráfico impecable, sobre todo en el diseño y en las animaciones de los jugadores, que su simulación es fascinante pero también exigente -por el nivel de dificultad de la máquina y porque está más supeditada a la habilidad del usuario- y llena de posibilidades, y que su catálogo de detalles es infinito. Por cierto, que en este sentido no me resisto a señalar el asombroso -aún más que antes- parecido de los jugadores más conocidos con sus modelos reales, no sólo en el diseño, sino también en su estilo de juego, en su tranco al correr o en sus pequeñas manías y poses.

Pero lo mejor de todo es que cada partido es una historia diferente, que el juego plantea infinidad de variantes y alternativas, que los goles pueden llegar de cualquier manera y que, como en la realidad, el azar tiene mucho que ver en el juego. Así, podemos encontrarnos con que un balón llega al fondo de las mallas después de haber rebotado en dos o tres jugadores, o que un remate puede estrellarse en el larguero, rebotar en el portero y acabar ►





El parecido, físico y en el estilo de juego con los jugadores reales es impresionante. Mirad la pose de Rivaldo antes de lanzar una falta.

- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Konami**
- Distribuidora: **Konami**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4** **(TP)**
- Idioma: **Castellano**

¡Gooooooool!





Como en otras ocasiones, Konami nos deleita con celebraciones de los goles de todo tipo, que muchas veces tienen que ver con el resultado del partido: si se va perdiendo de goleada, apenas se celebra un gol, si es el gol de la victoria se desata la pasión y si queda mucho partido, surge la imaginación de los jugadores.



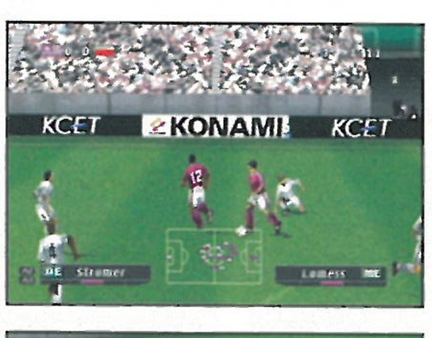
¡Que grandes actores son estos italianos! Con tal que que nos les saquen una tarjeta son capaces hasta de suplicarle a la árbitro de rodillas.





Las variantes tácticas y estratégicas son muy numerosas. Fijaos como los nombres de los jugadores son casi idénticos a los reales.

Konami logra la CULMINACIÓN del fútbol en PlayStation con esta cuarta entrega de la saga «Pro», repleta de elementos de CALIDAD









El nivel de detalle alcanza a todos los elementos del juego. Aquí veis a Roberto Carlos lanzando una falta desde muy lejos con su estilo inconfundible: pasitos, carrera y zambombazo.

La súper liga de clubs

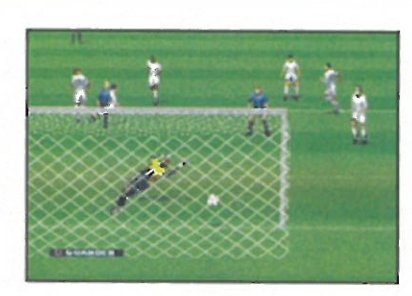




El modo estrella del juego nos presenta una liga con 24 de los mejores clubs del mundo. Hay dos divisiones y el equipo que escojamos empieza en la segunda. Las victorias dan puntos con los que se puede fichar a jugadores. El nivel de dificultad es elevado y la diversión está asegurada.



El dilema de siempre, «FIFA» o «ISS». Como simulador de fútbol no hay duda de que el juego de Konami es superior, pero a mucha gente le gustará más «FIFA» por su estilo más asequible. En cualquier caso, los dos son geniales.





Fichajes baratos



La mejor forma de hacerse con un buen jugador es crearlo por nosotros mismos. Así podremos actualizar las plantillas, rectificar los nombres incorrectos o incluso meternos a nosotros mismos en la selección.



Ahora los jugadores pueden lesionarse tras sufrir una dura entrada. Si la lesión es muy grave, deberán ser sustituidos en seguida.



La inclusión de la LIGA MASTER ha supuesto todo un ACIERTO.







El juego nos ofrece hasta nueve vistas diferentes a elegir, verticales, horizontales y con distintos ángulos.



Más formas de competir



A parte de la Liga Master, también hay torneos por continentes, la copa Konami y la internacional y una liga de selecciones. Todos estos torneos pueden ser configurados a la medida del usuario, y pueden participar cuantos jugadores humanos como equipos haya.

➤ entrando a gol. Casi todo es posible en este juego, y eso es lo que le hace realmente apasionante y, sobre todo, le diferencia de los otros simuladores, mucho más "previsibles".
Por supuesto, a este rasgo distintivo y superlativo se le debe añadir en esta ocasión la inclusión de la acertada Liga Master, un puñado de nuevos detalles y movimientos y otras novedades de menor rango, como la aparición de las lesiones o el nuevo gestor de alineaciones, para dar como resultado un juego grandioso.
Desde luego, alguien le puede achacar que sigue sin tener los nombres reales de los jugadores, aunque en esta ocasión muchos son idénticos y el resto muy parecidos, que "sólo" cuenta con 54 selecciones nacionales y 24 clubs, y que su apartado sonoro, sobre todo en lo referente a los narradores, no es precisamente el de «FIFA». Vale, eso y su exigente concepto de la simulación pueden ser las razones que lleven a muchos a decantarse por el juego de EA Sports, porque por lo demás, no hay color.

Manuel del Campo

Gráficos: 93
El aspecto general es sobresaliente, pero la mención especial se la llevan las animaciones, perfectamente adecuadas al realismo del juego.

Sonido: 72
Los efectos de sonido son aceptables, y los comentaristas en castellano, no es que estén mal, pero resultan bastante sosos comparados con los de «FIFA»

Jugabilidad: 90
Este juego no es llegar y ponerse a meter goles como un loco. De hecho es difícil ver resultados abultados. Pero si se domina su sistema, las sensaciones son realmente impagables

Diversión: 93
Hay que comulgar con su estilo, pero sus posibilidades en el juego son infinitas y apasionantes y cada partido es una delicia. De opciones y torneos anda sobrado.

Opinión:
«FIFA» es un gran juego de fútbol que gusta a mucha gente por su estilo asequible, su licencia oficial y por detalles como el apartado sonoro. Pero si hablamos de simulación, de la de verdad, la que intenta acercarse a la verdadera esencia del fútbol, entonces «ISS Pro» no tiene rival.
No es un juego fácil, y por eso sus seguidores son menos que los de «FIFA», pero los verdaderos amantes del fútbol verán en el juego de Konami la mejor recreación de este deporte en una consola. Por supuesto, no sería nada descabellado tener los dos.



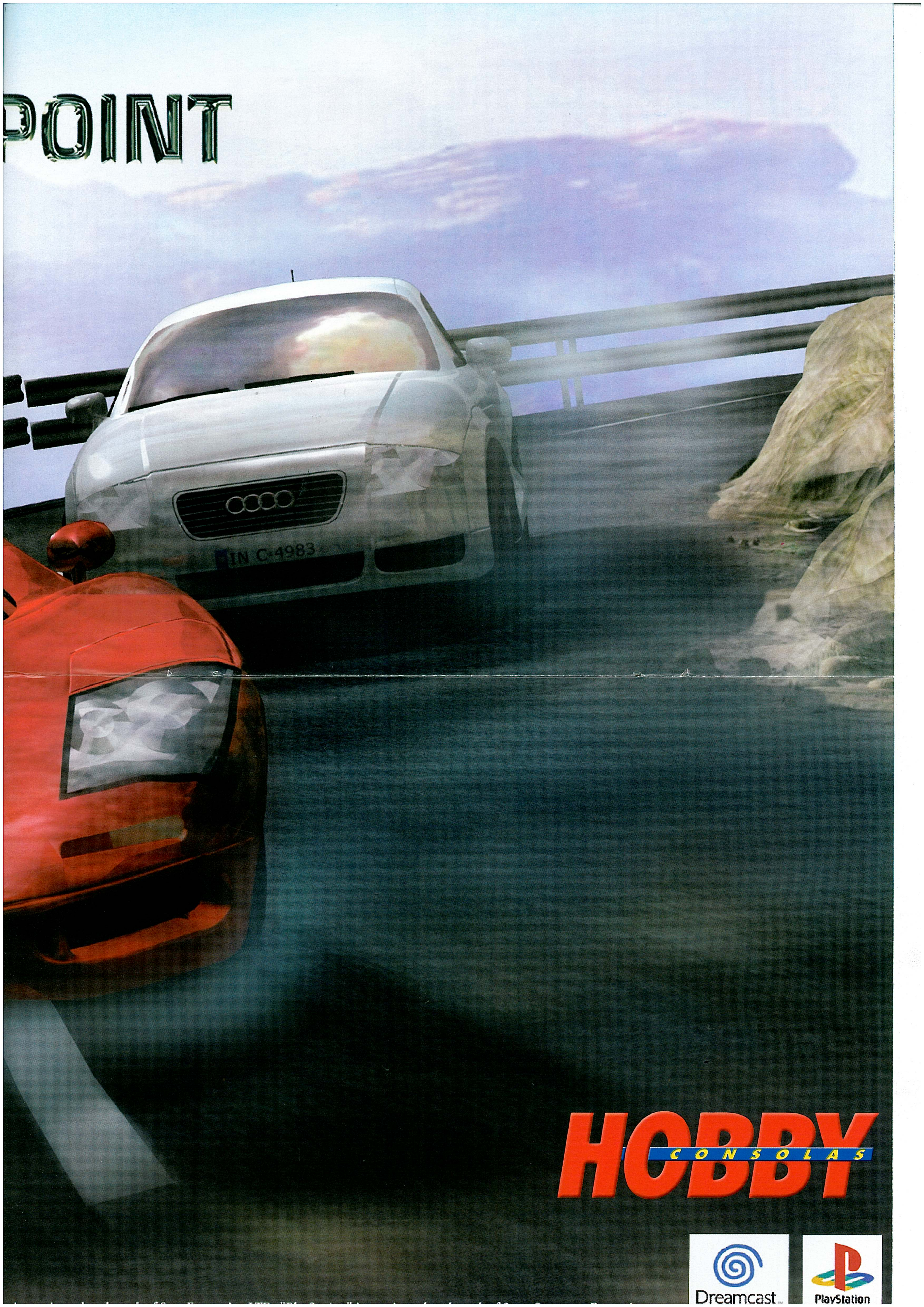


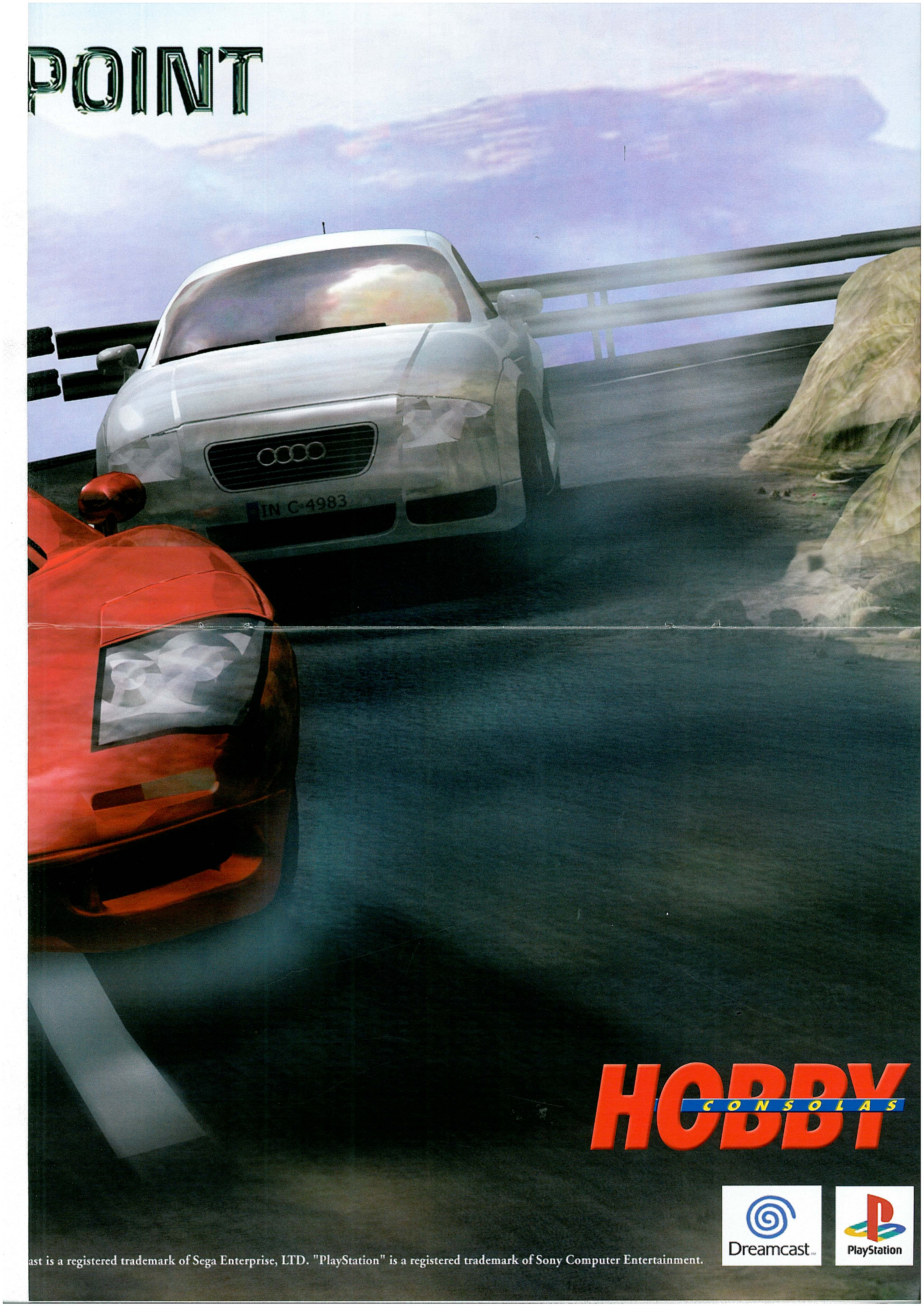
fear effect 2
RETRO HELIX
PlayStation
EIDOS
INTERACTIVE
PROEIN
SOFTWARE


fear effect 2
RETRO HELIX
PlayStation
EIDOS
INTERACTIVE
PROEIN
SOFTWARE

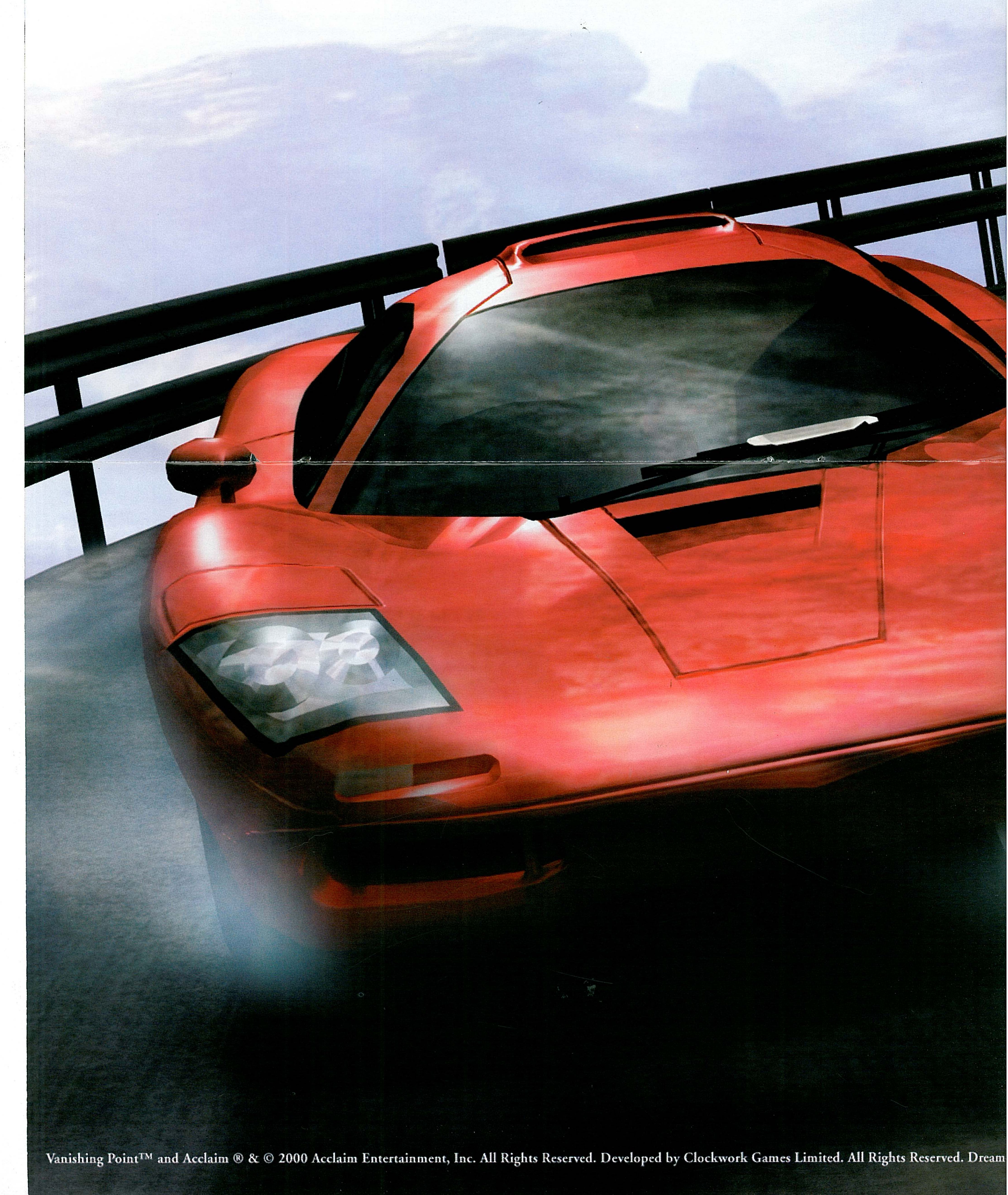

HOBBY
CONSOLAS

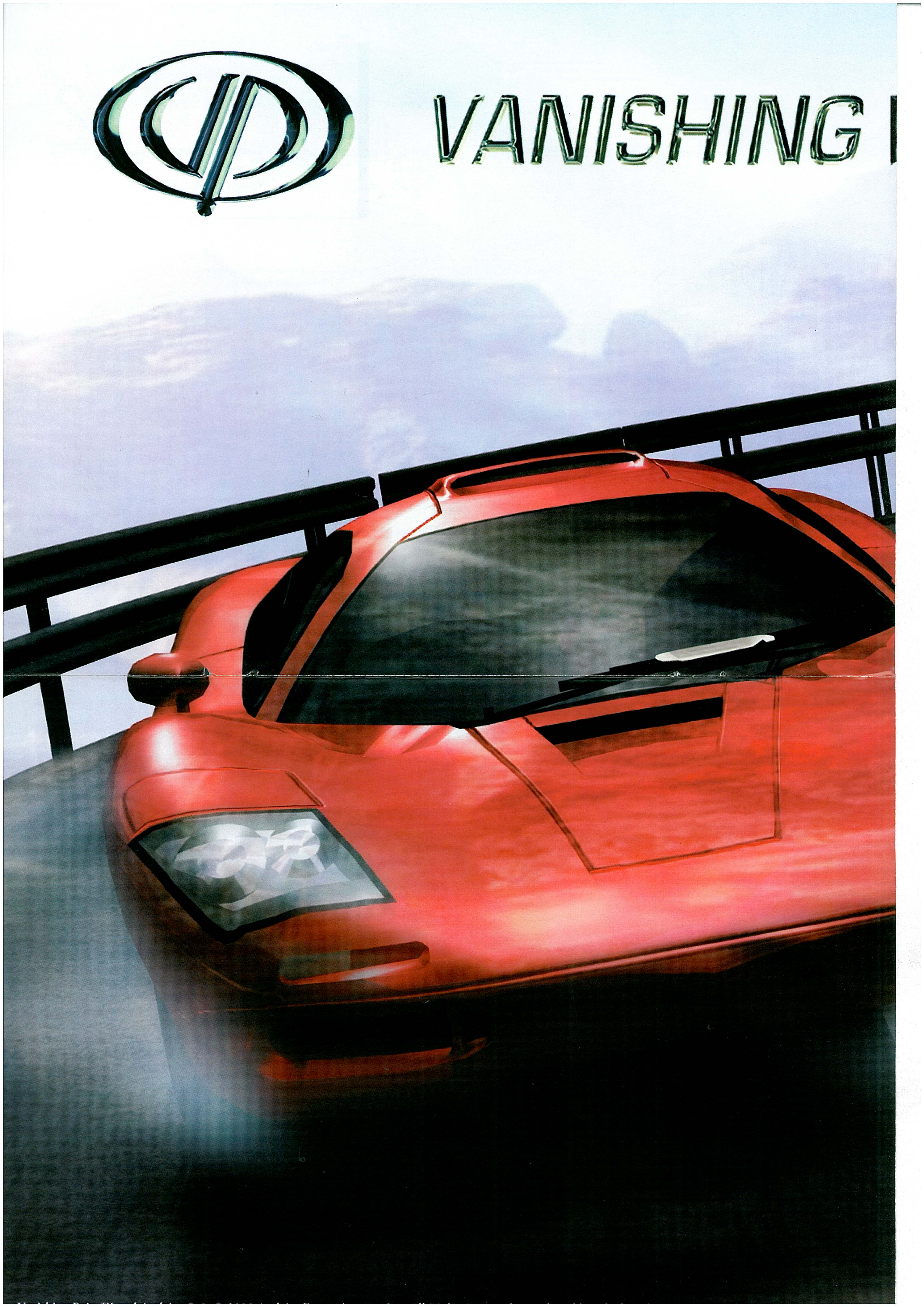

HOBBY
CONSOLAS


POINT
IN C-4983
HOBBY
CONSOLAS
Dreamcast
PlayStation


POINT
IN C-4983
HOBBY
CONSOLAS
Dreamcast
PlayStation
ast is a registered trademark of Sega Enterprise, LTD. "PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment.

VANISHING




VANISHING

La primera pistola para PlayStation® con el aspecto de una pistola real



® DESERT EAGLE .50AE PISTOL
ISRAEL MILITARY INDUSTRIES LTD.(I.M.I)

Compatible PS & PS2
Sega Saturn
GunCon®

Oficial & auténtica réplica
de la legendaria
Desert Eagle .50AE israelí

Modelo peso pesado (585 grams)
Blow Back® System
Single & Full auto fuego
Manual & Autocarga

CYBERGUN™



DESERT EAGLE®

.50 AE

3P, vision of brands



www.cybergun.com



www.3psa.com

SOFTAIR ESPAÑA - Grupo 3P S.A.: Aptdo 108 - 08480 L'Ametlla del Vallès
Fax: 93 843 11 97 - e-mail:softairspain@hotmail.com
Nuevo: Central de venta por correos COSMIC ALIENS - Tlf: 93 436 30 37



Menos original, mucho más divertido

El dúo dinámico de Rare regresa dos años después de alucinarnos en «Banjo-Kazooie», en otro sensacional plataformas que toma lo mejor de su antecesor y de «DK64» para auparse hasta el primer puesto de su género.



Hay dos géneros donde N64 nunca ha tenido competencia posible: los shoot'em up subjetivos y los plataformas. En ambos casos debemos a Rare las mayores obras maestras, como «Perfect Dark», «Goldeneye», «Donkey Kong 64» y por supuesto, «Banjo-Kazooie». Han pasado más de dos años desde que este último nos sorprendió con su original sistema de juego con dos personajes y su altísima calidad técnica, tiempo más que suficiente para que se justifique de sobra una segunda parte. Y más teniendo en cuenta que el genial «DK 64» empieza también a parecernos lejano.

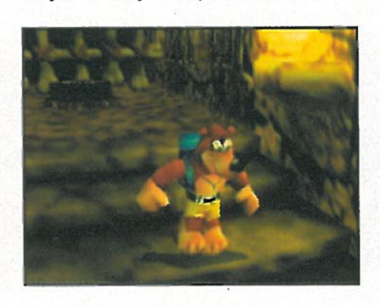
Por si alguno de vosotros se perdió en su momento la primera parte de «Banjo-Tooie», vamos a repasar brevemente qué es lo que la hacía tan especial.

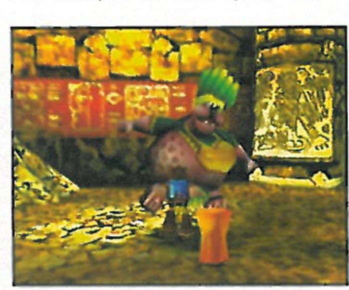
PLATAFORMAS ESTILO "RARE"

La revolución en el concepto de plataformas que supuso «Mario 64» resultaba demasiado atractiva como para que Rare la dejara pasar, y así quisieron ofrecer su propia versión de un plataformas 3D con gráficos apabullantes, y un concepto de diversión muy parecido, con un mundo central desde el que accedíamos a otros de diversa temática (nieve, desierto, etc.) mediante el sistema de recoger unas piezas de puzzle (vamos, como si fueran las "estrellitas" de Mario).

En este sentido no resultaba demasiado innovador, pero los programadores decidieron introducir más elementos de aventura que en el juego de Miyamoto, y complicar mucho más los retos, además de incorporar dos protagonistas, que aunque iban siempre juntos (Tooie viaja en la mochila de Banjo) tenían distintas habilidades que había que utilizar en equipo. Por último, el argumento resultaba muy simpático, con diálogos irónicos y graciosetes, cuyo único problema es que estaban en inglés.

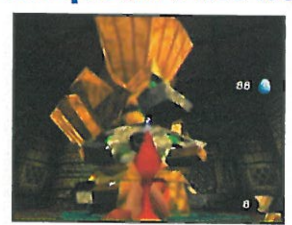
Bien, pues este resumen era necesario porque la mecánica de la segunda parte resulta casi idéntica en todos estos aspectos. Rare no ha inventado nada nuevo con este cartucho, que en cierta manera es también muy parecido a «Donkey Kong 64»: seguimos teniendo que recoger "cienes y cienes" de notas musicales, doblones y piezas de puzzles, a las que se han unido un montón más de objetos secundarios. Y esta tenemos de nuevo nueve mundos por recorrer igual ➤



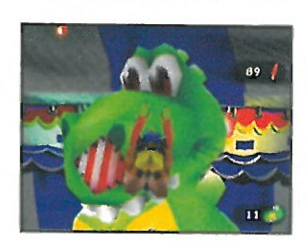


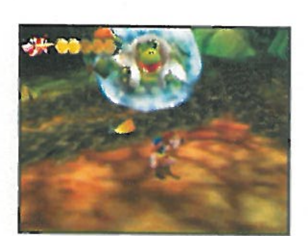
Tipo: **Plataformas** | Precio: **N.D.**
Compañía: **Rare** | Jugadores: **1 a 4** **(TP)**
Distribuidora: **Nintendo** | Idioma: **Castellano**

¡Pero que duro nos los ponen estos jefes!



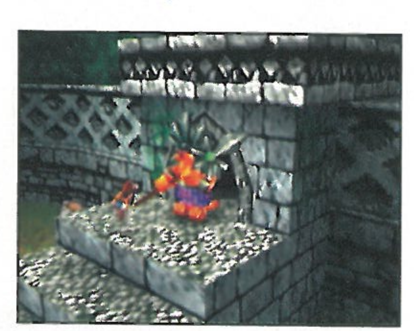
Y no nos referimos al Director ni al Redactor Jefe de Hobby Consolas, es que en cada mundo nos esperan unos enemigos gigantescos con muy mala idea a los que habrá que eliminar con distintos tipos de ataque. Son de lo más divertido.





Tras quedar atrapada bajo una piedra en Banjo-Kazooie, Gruntilda logra salir de su prisión, pero ha quedado así de guapa la chica. Aunque por lo menos ahora habla castellano.

Alternativas: *¡¡Buffffff!! Pues tenéis plataformas de calidad para aburrir: «Banjo-Kazooie», «Donkey Kong 64», «Rayman 2» y por supuesto, «Super Mario 64», que nos sigue pareciendo el mejor.*



¡Mumbo también juega!





No hay dos sin tres, y por eso el simpático hechicero ha decidido que lo podamos controlar también en esta segunda parte. Básicamente, su ayuda consistirá en utilizar su magia para abrirle nuevos caminos a Banjo y Kazooie, y por lo tanto aunque sólo podremos controlarlo en determinados momentos, su participación es esencial para terminar la aventura.

Miles de ítems para recolectar

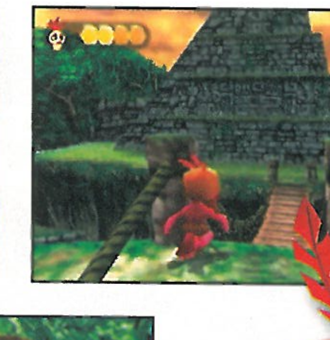




Con la lección bien aprendida de «Banjo-Tooie» y sobre todo de «DK 64», Rare nos propone recoger tropecientos objetos distintos durante todo el juego. Los más importantes, como en la primera parte, son las piezas de puzzles que abren el camino a nuevos mundos, pero a la derecha podéis ver que hay muchísimos más.


Esta segunda parte no es tan original, pero su EXCEPCIONAL nivel de diversión la convierte en el MEJOR plataformas de Nintendo 64.









Para que no os quepa duda de que esta segunda parte tiene mejores gráficos que la primera, ahí va este primer plano de los protas. ¡Y no necesita Expansion Pak!

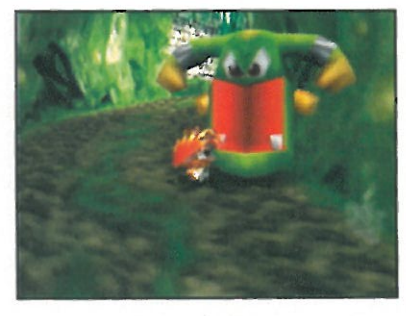
También en compañía

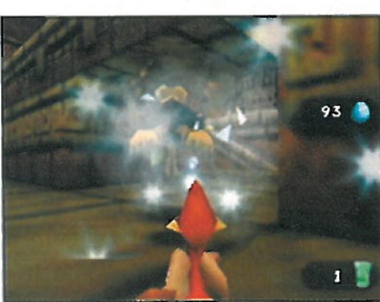






Como extra encontramos un modo multijugador de hasta cuatro jugadores. Está compuesto con 14 divertidos minijuegos y algunos son versiones multijugador de otros que encontramos en el modo aventura, pero otros son nuevos, como un hilarante "trivial" del mundo de Banjo-Tooie.



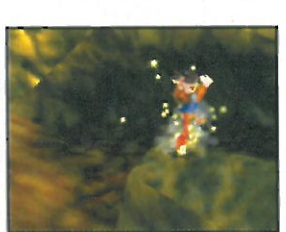


No, no es «Perfect Dark», pero sí una de las fases que recorreremos en primera persona con Banjo utilizando a Kazooie como fusil de huevos.

Movimientos para dar y tomar



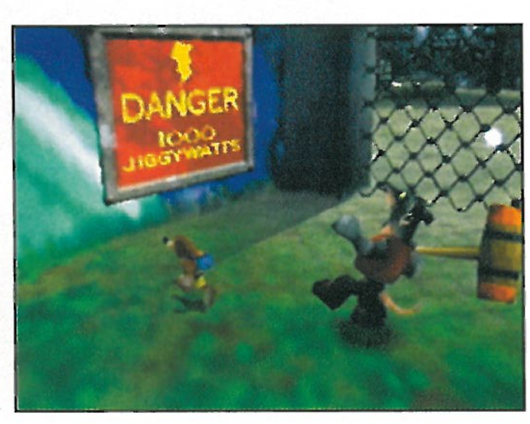






La gama de movimientos de Banjo y Kazooie ha crecido hasta alcanzar el impresionante número de cuarenta distintos. Tras el desgraciado fallecimiento del topo Bottles, su hermano, el sargento Jamjars, va a ser el encargado de explicárnoslos a lo largo de todo el juego, previa recolección de cientos de notas musicales. Además de los movimientos habituales (correr, saltar, bucear...) encontraremos otros como colgarnos de salientes, disparar cuatro tipos distintos de munición, perforar rocas y un sinfín más.







que en el primero. ¿Dónde está entonces la gracia de esta secuela? Pues en que, como siempre, Rare ha incorporado unos cuantos toques geniales, suficientes como para hacernos olvidar el parecido con sus otros plataformas, y hacernos disfrutar como enanos durante horas y horas. Lo más llamativo es que ahora Banjo y Kazooie irán consiguiendo hasta 40 movimientos (el doble que antes) a lo largo del juego, y que encima han ganado la habilidad de poder actuar por separado. Esto, evidentemente, repercute en la mecánica de los puzzles, más imaginativos y con más posibilidades, y también en la diversión que supone tener, (ahora sí) dos protagonistas reales. Es más: tenemos tres protagonistas, porque en determinados momentos podemos controlar también al hechicero Mumbo, cuyos poderes son esenciales para terminar el juego.

Rare ha obrado también el milagro para que, sin necesidad de Expansion Pak, el juego resulte aún más vistoso gráficamente que «Banjo Kazooie», y que pese a tener el mismo número de mundos, éstos cuenten con mejor ambientación y mayor número de detalles. Por otra parte, todos los textos están por fin en castellano, haciendo que nos desternillemos continuamente con las "guasas" de Kazooie y el finísimo sentido del humor de los diálogos. Y para rematar, se le ha añadido un modo para cuatro jugadores con catorce divertidos minijuegos

En fin, que tenemos otro brillantísimo plataformas, que pese a resultar muy parecido a «BK», en conjunto es superior a éste, e incluso al genial «DK64». No es original, pero desde luego sí es un imprescindible de N64.

Rubén J. Navarro



...Y por el mismo precio, dos bichitos, oiga





La novedad que más nos ha gustado de esta segunda parte es que a partir de cierto momento del juego, Banjo y Kazooie podrán separarse y moverse de manera independiente, aunque también tendrán que cooperar para superar algunos puzzles.

Estas "bellezas" son las hermanas de Gruntilda, a la que liberan de su prisión nada más empezar la aventura.

¡Magia potagia!





SI en el primer juego era Mumbo el encargado de transformarnos en cosas raras, esta vez será la india Wumba Jumba la encargada de convertirnos en personajes a cual más extraño: que si un tiranosauro, que si un detonador de bombas, que si una especie de estufa...



Juegos y más juegos







Doscientos mil minijuegos (bueno, unos cuantos menos, pero por ahí anda la cosa) os esperan distribuidos por todas las fases: carreras de vagonetas, coches de choque, fútbol, puzzles, guerras de submarinos y muchos más que aportan una gran variedad a este juego.





Gráficos: 97

No os lo vais a creer, pero la calidad visual es tan buena como la de «DK 64», y sin la exigencia de usar el Expansion Pak. ¿Cómo lo harán estos de Rare...?

Sonido: 96

Muy cerquita se ha quedado de igualar con su Dolby Surround y sus geniales melodías la calidad de «Jet Force Gemini», es decir, a un paso de la gloria absoluta.

Jugabilidad: 92

No os asustéis del brutal aumento de movimientos, porque se van consiguiendo de manera paulatina a medida que se van necesitando. Eso sí, controlarlos todos igual de bien no es tan sencillo y requiere tiempo y práctica.

Diversión: 96

Aunque pueda resultar muy parecido a su antecesor en la mecánica de juego, resulta tan extenso, variado y ameno que da lo mismo. Pronto estaréis enganchados a él sin remisión.

Opinión:

Aunque no alcancen el carisma del clan Kong, Banjo y Kazooie son dos fantásticos compañeros de aventuras con los que, al igual que en la primera parte, os lo vais a pasar genial.

Sin llegar a ser un juego original, porque parte de las mismas premisas de «Banjo Kazooie» y «DK 64», sí que logra llegar más allá gracias a la excelente planificación de juego que ha llevado a cabo Rare. A excepción del intocable «Mario 64», estamos ante el mejor plataformas de N64.



Siguiendo la estela de «NBA Jam», los chicos de Midway saltan de nuevo a la cancha con «NBA Hoopz», un título que ofrece equipos de tres jugadores como principal novedad.







En el mercado del baloncesto, podemos encontrar dos tipos de juegos: los que buscan el realismo («NBA Live», »NBA 2K») y los que apuestan más por el espectáculo. Dentro del segundo grupo, la saga más célebre ha sido «NBA Jam» (y sus posteriores secuelas), que nos permitía disputar partidos por parejas, y nos sorprendía con todo tipo de jugadas inimaginables. Pues bien, «NBA Hoopz» continúa con este mismo estilo, aunque con la inclusión de un jugador más en cada equipo, con lo que los partidos son ahora de tres contra tres.

Como siempre, no falta ni un solo equipo de la NBA, con sus plantillas oficiales, de entre las que debemos escoger a tres jugadores para formar nuestro equipo inicial (un base, un alero y un pivot), y que podremos modificar en el descanso. Tenemos la opción de disputar partidos amistosos o enfrentarnos en dos tipos de competiciones: liga ("season") o copa ("tournament"). En este sentido, las versiones para PS2 y DC son más completas ya que, además de estos modos de juego, incluyen un interesante repertorio de minijuegos, como concursos de triples o de lanzamientos por parejas que aumentan considerablemente las posibilidades de diversión para un sólo jugador, la gran rémora de este tipo de juegos.

PARTIDOS DE LOCURA

Pero lo que sigue siendo la seña de identidad de este particular baloncesto no ha cambiado. «NBA Hoopz» nos ofrece unos partidos trepidantes, totalmente locos, con un juego espectacular en el que vale todo, desde atizar a los contrarios para quitarles el balón hasta realizar mates estratosféricos con saltos por encima de la canasta, y todo ello con sencillas combinaciones del pad de control. Por supuesto, el verdadero nivel de diversión en este juego se alcanza jugando en compañía, máxime teniendo en cuenta las escasas posibilidades para un sólo jugador (pese a los minijuegos) y la manía de la máquina de alterar su dificultad para que todos los partidos resulten reñidos jugando solo, una circunstancia que a larga resulta molesta.

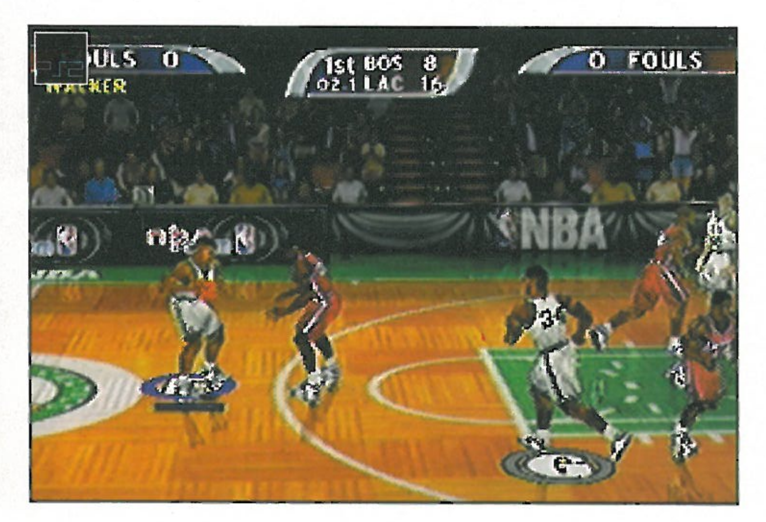
Por supuesto, no falta un buen apartado técnico (aunque con escasas cámaras en la versión de PS One) que se luce en el tamaño y en las animaciones de los jugadores.

Esta no es sino la evolución natural del clásico «NBA Jam».

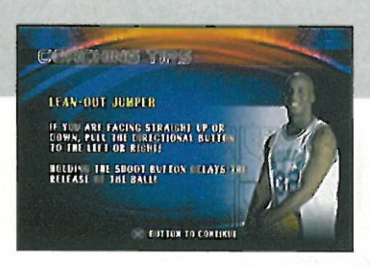
Gabriel Pichot







Tipo: **Deportivo**
Compañía: **Midway**
Distribuidora: **Virgin**
Precio: **Desde 6.990 ptas.**
Jugadores: **De 1 a 6** (+ 3 años)
Idioma: **Inglés**



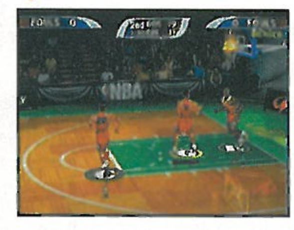
En los descansos, un tutorial nos irá explicando cómo se realizan las jugadas especiales. Lo malo es que está en inglés...



El nivel de detalle de las repeticiones de PS2 es impresionante. A éste se le ve hasta el blanco de los ojos...



1, 2, 3... Acción







En este juego no nos extrañará ver a nuestros jugadores saltar como auténticos "supermanes", o ver arder la canasta tras varios encestes consecutivos.

El baloncesto más ARCADE, ahora en partidos de 3 CONTRA 3, sigue siendo ideal para jugar en COMPAÑÍA.

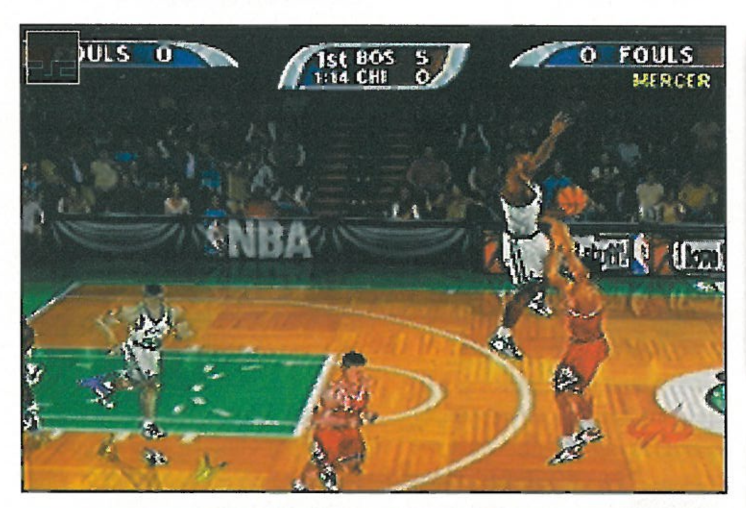
Más diversión







Las versiones para PS2 y DC incluyen divertidos modos de juego, en los que podremos participar en concursos de triples, en tiros a canasta por parejas o jugar al clásico juego de las 21, entre otros.





Gráficos: 77
Sonido: 71
Jugabilidad: 83
Diversión: 78
Valoración 78

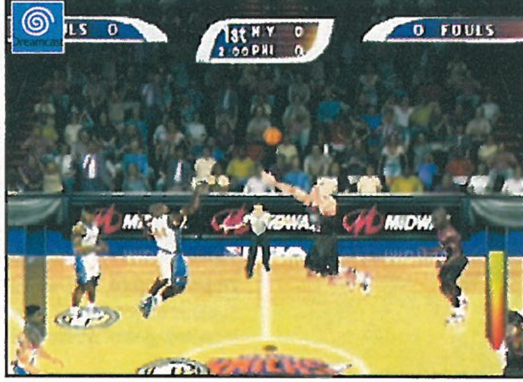


Gráficos: 79
Sonido: 71
Jugabilidad: 83
Diversión: 80
Valoración 79

Alternativas:

La última entrega de la serie de Midway, «NBA Showtime», apareció en DC y PlayStation, con partidos de dos contra dos. En PS 2, de momento no hay ningún simulador de este estilo.









Gráficos: 78
Sonido: 71
Jugabilidad: 83
Diversión: 80
Valoración 79

Son cosas del fútbol...



Elecciones a la presidencia del club. Tras una dura campaña, en la que no ha faltado fichaje de última hora a modo de as en la manga, hemos llegado al sillón de la máxima autoridad del club de nuestros amores. Ahora hay que demostrar que sabemos de fútbol y de gestión empresarial para llevar al equipo a la gloria.



***TÁCTICAS.** Desde este menú podemos definir la formación con la que vamos a jugar y el estilo de juego. Quizá aquí este Manager se queda algo corto de posibilidades.*

Primer día de trabajo. Estamos en verano, el equipo está aún en pretemporada y hay que trabajar rápido. Lo primero es confeccionar un cuadro técnico de garantías. Hay que contratar a un Manager adjunto que se encargue de los contratos de los jugadores y de despedir y contratar empleados, a un jefe técnico, para llevar los entrenamientos (que puede ir acompañado de entrenadores específicos para cada línea), fisioterapeuta, ojeadores y, por supuesto, un director comercial, un puesto importantísimo si queremos que las cuentas nos cuadren. Claro, que yo podría encargarme de todas estas labores, pero como buen gestor, lo mejor es rodearse de los mejores ayudantes.

En cualquier caso, no está de más que echemos un vistazo a las cifras del club: presupuestos, gastos e ingresos, precios de las entradas, patrocinadores, préstamos…deja, deja, será mejor contar con ayuda en este campo o me puedo volver loco. Por cierto, el estadio necesita una remodelación, así que ya podemos ir pensando en contratar a una constructora y estudiar la posibilidad de aumentar el aforo, que seguro se queda pequeño ante los éxitos del equipo.

CUESTIONES DEPORTIVAS.

Bueno, llega el momento de echar un vistazo a la plantilla. Sí, no está mal, pero aquí nos falta un delantero centro rompedor como Dios manda. Veamos que hay por el mercado. Vaya, pues si que está cara la cosa. De Vieri y Ronaldo ya me puedo olvidar (al menos de momento) así que le voy a encargar a los ojeadores que me encuentren un chollito de verano. ¿Cómo? ¿Qué nos venden a Anelka por 1.500 kilitos? Pues vamos a negociar con ellos, aunque no va a ser fácil que el Paris Saint Germain quiera desprenderse de él, por lo que el asunto irá para largo. Mientras, nos conformaremos con lo que tenemos. A ver cómo están los jugadores. Mmmm, no sé, creo que vamos a jugar con un 3-4-3 con la defensa adelantada y presionando en todo el campo. Hay que dar espectáculo si queremos que venga la gente al campo.

Empieza el partido. No puedo saltar al campo, así que voy a pegarles cuatro gritos a ver si espabilan. "¡Vamos que nos los comemos!".

Uf, empate de penalty y en el último minuto, y encima con dos lesionados y otro que está pensando en una oferta que le ha hecho el Milan. Me parece que me espera una ardua tarea si quiero llevar al club a conquistar Europa. Me río yo de Gaspart, Florentino y Gil…

Manuel del Campo

***ECONOMÍA.** Imprescindible en este juego. Sueldos de jugadores y empleados, gastos e ingresos, patrocinadores, dinero para fichajes...*

- Tipo: **Manager**
- Compañía: **Codemasters**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1** **(+3 años)**
- Idioma: **Castellano**



ENTRENAMIENTO. *Mantener en forma a los jugadores es básico. Podemos delegar en diversos ayudantes (para porteros, defensas...) o bien llevar el entrenamiento de cada jugador nosotros solos.*



TEMPORADA. *Si jugamos un temporada desde el principio, deberemos jugar la liga, la copa y la competición europea de turno si se da el caso. Todo tan real como en el fútbol de verdad.*

El partido



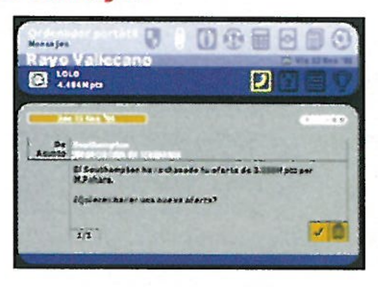
Aquí el protagonismo pasa a los jugadores, y nosotros poco podemos hacer, salvo rezar y, como novedad, cambiar el estilo de juego durante la marcha, sin detener el partido. Ya sabéis, al final todo depende de que la pelotita entre...



RETOS. *Además de jugar una temporada (o varias) el juego nos propone hasta 14 retos diferentes, con situaciones de todo tipo.*

Esta ACTUALIZACIÓN de «Manager de Liga» vuelve a demostrar que su propuesta es muy ADICTIVA.

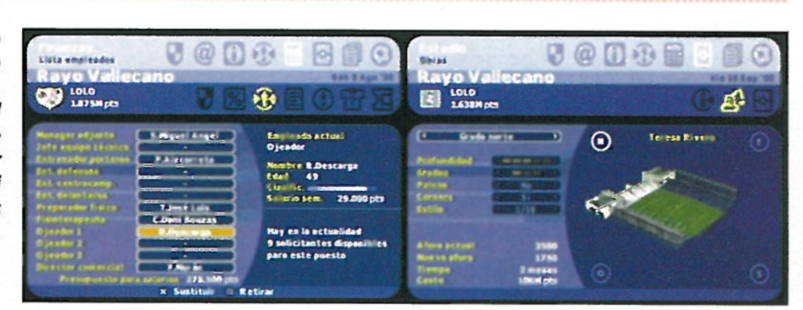
Los Fichajes





Sin duda uno de los aspectos más divertidos. Contamos con ojeadores y con la posibilidad de fichar a cualquier jugador en Europa, Pero la cosa no es fácil. Hay que negociar (con clubs y jugadores), disponer de fondos, encontrar jugadores que sean transferibles...

EL CLUB. *Para tener éxito en el juego hay que crear una estructura sólida. Para ello es fundamental confeccionar un equipo de ayudantes solventes, y revisar aspectos como el estadio (por si hay que hacer obras) o los precios de las entradas.*





ESTUDIO ESTADIO. *Después de cada jornada, podemos conectar la tele y ver las imágenes de las mejores jugadas de los encuentros disputados.*

Alternativas:

El único juego del mismo estilo es el anterior «Manager de Liga» de Codemasters. Por supuesto, en esta nueva entrega las plantillas están actualizadas, y cuenta con la primera y segunda división española e inglesa.

Gráficos: 78

La mayor parte del juego nos la pasamos de menú en menú, cuyo aspecto no presenta ningún problema. Los partidos, tanto en tiempo real como en diferido, cumplen sin mayores problemas.

Sonido: 70

Apenas tiene incidencia en el juego. El sonido de los partidos es solvente, con los gritos en castellano del entrenador, al igual que la narración de la moviola.

Jugabilidad: 83

Aunque al principio pueda parecer algo complicado moverse entre tanto menú y estar pendiente de tantas cosas, tras unas cuantas horas no debe suponer ningún problema.

Diversión: 89

Es un Manager, y como tal tiene ciertas limitaciones, pero el poder de adicción de este juego es sensacional y su duración, obviamente, infinita. Una vez que empiezas no te puedes despegar.

Opinión:

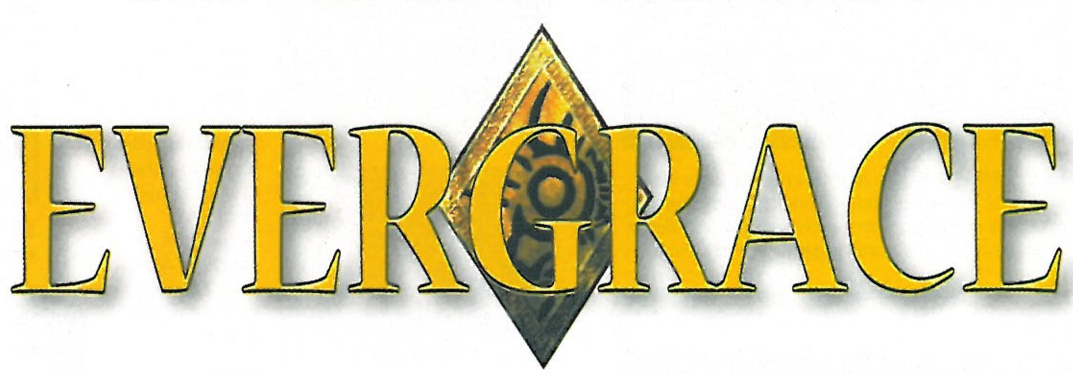
Codemasters nos presenta una actualización de su excelente «Manager de Liga», que si bien no cuenta con demasiadas novedades, sigue mostrándose como un juego muy solvente y, sobre todo, tremendamente adictivo. Es una lástima que aspectos como las tácticas no hayan aumentado sus posibilidades, porque en el resto de los apartados se sigue mostrando muy completo. Desde luego, el que busque un «Manager», pese a sus escasas diferencias con el anterior, tiene aquí su juego ideal.

Valoración 85

- Tipo: **RPG**
- Compañía: **From Software**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **9.995 ptas.**
- Jugadores: **1** (+13 años)
- Idioma: **Castellano**

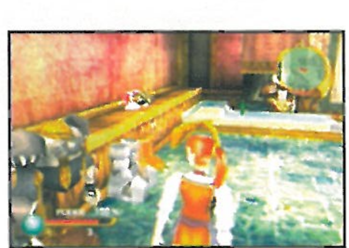
Englobado dentro de los RPGs de acción típicos al estilo «Zelda», «Ever Grace» es un juego que aporta elementos bastante originales y novedosos al género, aunque no termina de destacar por ninguno de ellos en especial.

Rol resuelto con oficio



El asunto empieza bien, pues la historia nos permite tomar el rol de dos personajes diferentes, Darius o Sharline, cuyas aventuras transcurren de forma separada, pero paralela, ya que en determinados puntos del mapa podemos intercambiar el control de uno a otro, alternando dos historias que acaban uniéndose.

Por otra parte, nos ofrece un original sistema para los ataques, controlado por dos elementos fundamentales: la "Palmira" y los distintos tipos de vestimentas disponibles. Cada personaje puede ir adquiriendo armaduras, botas, armas y otros elementos





durante el juego, de forma que vamos personalizando no sólo sus habilidades y características físicas, sino también la propia apariencia del personaje. Además, el uso de los cristales de Palmira (algo parecido a la "Materia" de «FFVII»), va aumentado el poder de los objetos equipados, con lo que las posibilidades de juego se multiplican.

Por lo demás, los combates incorporan un sistema de control de la fuerza de nuestros ataques basado en las funciones analógicas del mando de PS2. Vamos, que cuanto más apretemos el botón, más fuerte será el ataque.

A todas estas características hay que sumarle el atractivo de contar con la traducción y DOBLAJE de los diálogos, así como un apartado gráfico apañado. La utilización de entornos polígonales le da una apariencia moderna, aunque se echa en falta algo de variedad y aparece cierto clipping.

En resumen, «Ever Grace» es un RPG correcto en todos sus apartados, y al que no se le puede poner casi ningún pero, salvo que no aporte ninguna elemento realmente revolucionario, algo que le destaque del resto, y que su historia no sea apasionante.

Por tanto, hasta que empiecen a llegar los «Final Fantasy» y demás, no hay duda de que estamos ante la opción a tener más en cuenta por los aficionados al rol en PS 2.



Los combates contra los bichos que aparecen suceden en tiempo real, aunque se echa en falta un sistema de enfoque de enemigos.

Vestidos a la moda





Lo más curioso del juego, es que se puede vestir a los personajes con todo tipo de objetos, desde armaduras que refuerzan sus características físicas, hasta cacerolas y nidos (¿?) para cubrirse la cabeza.

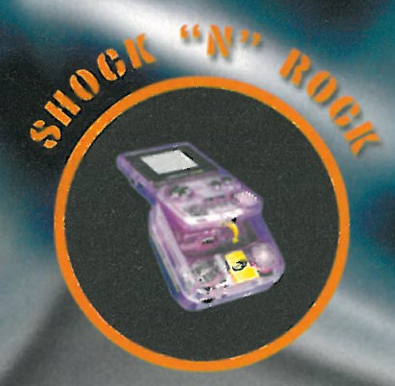
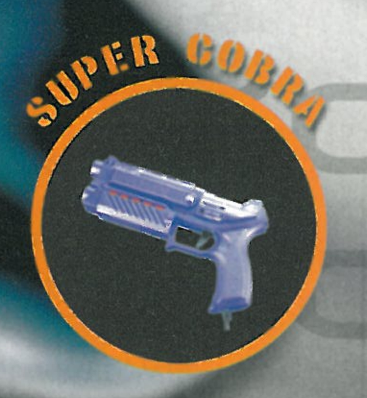
Gráficos:	69
Sonido:	76
Jugabilidad:	71
Diversión:	67

Opinión:

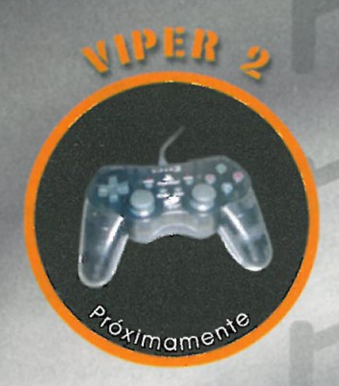
«Ever Grace» es un juego de rol resuelto con mucho oficio, y cuyas aportaciones al género son elogiables. Además, no presenta ningún defecto importante y está doblado al castellano. Sin embargo, tras varias horas de aventura no logra enganchar del todo, pues le falta la profundidad y la emoción de los grandes.

Valoración 70

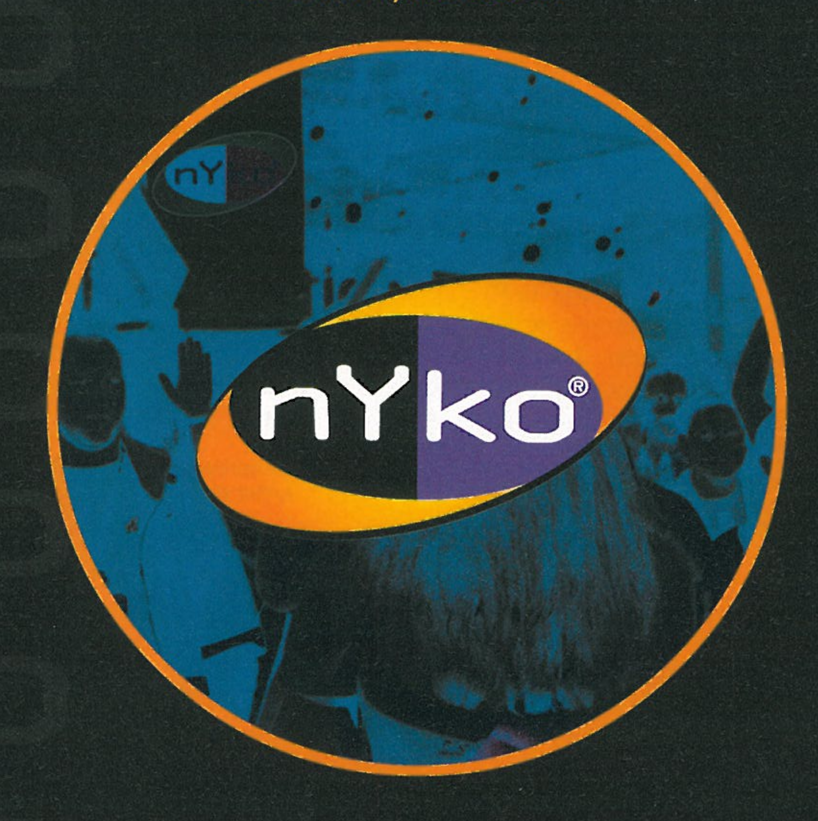

KIT LIMPIEZA

CABLE LINK

SHOCK "N" ROCK

SUPER COBRA

CARE CASE deluxe
Próximamente

VERTICAL TOWER
Próximamente

VIPER 2
Próximamente

WORM LIGHT gold & silver
Próximamente


nYko


CENTRAL ART
computers & entertainment

Los chicos de Clockwork se han lanzado a la complicada labor de conseguir trasladar a PlayStation las excelencias técnicas y jugables de la versión de Dreamcast de «Vanishing Point». Un reto difícil, sin duda, pero que al final han conseguido superar no sin dificultades.

Bueno, bonito...y difícil



En un género tan trillado a estas alturas en PlayStation, el de la velocidad, el hecho de encontrarse con un juego de carreras de turismos a través de varios circuitos no resulta muy original. De hecho, son tantos los imitadores del rey del género -no hace falta nombrarlo, ¿no?-, que una reacción del tipo "bah, uno más", podría considerarse bastante predecible.

Sin embargo, los que el mes pasado leyerais el comentario de este mismo título, en su versión para DC, sabréis que se trata de un juego bastante interesante tanto por su planteamiento como por su desarrollo práctico, una definición que también vale para el juego de PS.

Gráficamente destaca por virtudes como la consabida ausencia de popping, y una sensación de velocidad muy correcta, que no se ve comprometida en ningún momento pese a la frecuencia con que se reúnen varios coches en pantalla. Para conseguirlo se ha recurrido a un ligero descenso en la calidad del detalle de las texturas, así como en el tamaño de los coches, pero el aspecto general sigue siendo muy bueno.







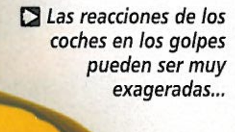
PARA MAESTROS DEL VOLANTE

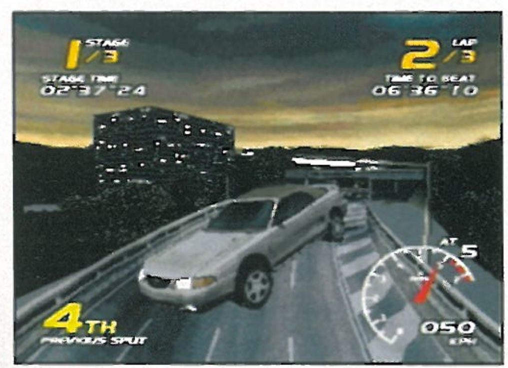
Sin embargo, si hablamos del comportamiento de los coches, que ya de por sí constituía una pequeña aspereza en la versión de DC, la cosa se complica, hasta el punto que los modelos más inestables (sea por su potencia o por su ligereza) pueden llegar a hacerse muy, muy difíciles de controlar. Además, se ha acentuado la sensación de que los vehículos "flotan" sobre el asfalto, con lo que los accidentes pueden provocar vuelcos y reacciones inverosímiles, a todas luces excesivos para un simulador con pretensiones de resultar realista.

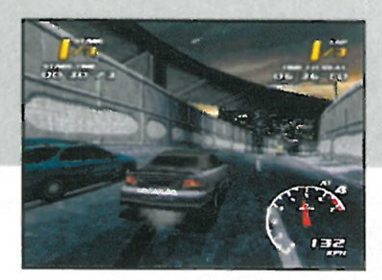
Eso sí, en cuanto a opciones y modos de juego, esta versión resulta exactamente igual a la de la 128 bits de Sega. Esto significa volver a encontrarnos al principio con un par de modos y otros tantos coches, para luego ir elevando de forma casi inagotable las posibilidades con cada primer puesto.

La verdad es que se agradece el esfuerzo por parte de los programadores para traer nuevos aires a los géneros más poblados, aunque en este caso, la mastodóntica competencia a la que tiene que hacer frente «Vanishing Point» en PS le impedirá adquirir una posición tan destacada como en DC.

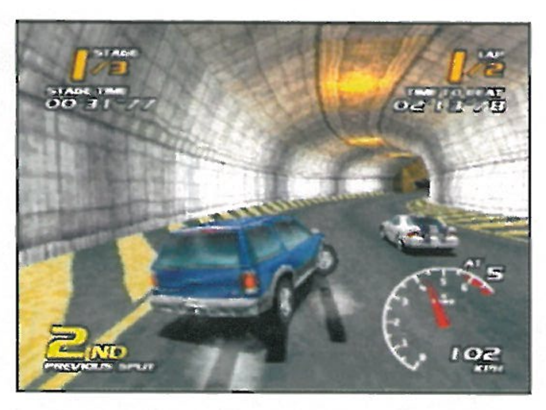
Roberto Ajenjo


Las reacciones de los coches en los golpes pueden ser muy exageradas...





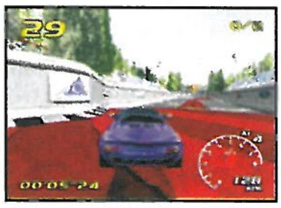
- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Clockwork Games**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2** **(TP)**
- Idioma: **Castellano**



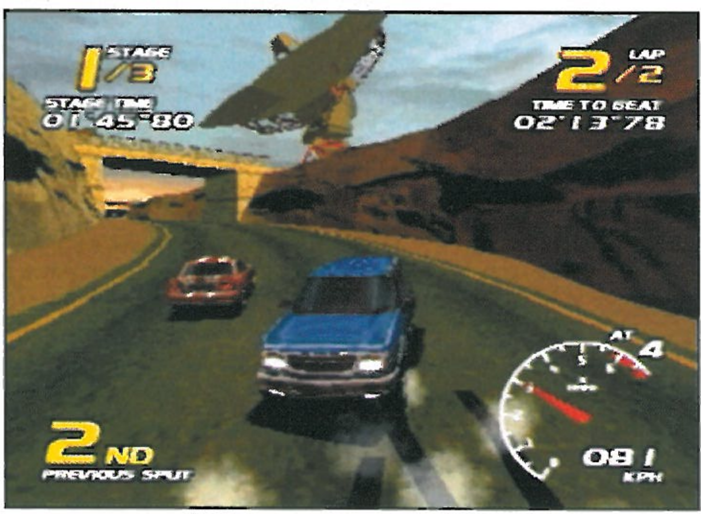


Locuras al volante





Sí, ya sabemos que el modo de pruebas acrobáticas también venía en la versión para DC. Pero es que, en esta versión, ahora se llama "Modo Especialista", y aunque las pruebas son las mismas, los coches predefinidos para realizarlas se han cambiado. No afecta al juego en sí, pero curioso es.



Esta versión conserva de su homónimo de DC todas las VIRTUDES excepto el CONTROL, que ahora es más DIFÍCIL de dominar.



Alternativas: *Parece mentira que aún dudéis: el jefe de las carreras de modelos de coche "de calle", es «GT2». El siguiente en la lista deberá ser "World Touring Cars».*





Los "otros" coches



No todo en esta vida iban a ser cochazos de lujo... o al menos eso han debido pensar los programadores del juego. Y es que, además de los BMW, Aston Martin y Audi, también es posible conseguir el control de los coches de tráfico normal, como el Golf, el Mini, y otros...



Por más que intentéis fijaros, os aseguramos que no habrá manera de encontrar popping en «Vanishing Point».

Gráficos: 89

La impresión de robustez general en los fondos y la suavidad del movimiento es muy elevada. Además, los coches están bien realizados, aunque aparecen algo pequeños en pantalla.

Sonido: 72

La música no resulta especialmente brillante, pero tampoco molesta, por lo que se puede considerar como sobriamente correcta.

Jugabilidad: 68

El característico control de este juego sobrepasa en casos concretos el límite de lo aconsejable. Y es que un mal roce con un rival puede convertir vuestro coche en una peonza...

Diversión: 82

Ofrece montones de modos, coches y otros elementos ocultos, lo cual asegura muchísima diversión... siempre que se alcance el dominio de los coches.

Opinión:

Conseguir todos los coches, circuitos, modos y opciones que este juego oculta no es tarea sencilla. Y no sólo porque contenga muchos secretos, que los tiene, sino porque además esta versión para PlayStation ha experimentado un sustancial aumento (no necesariamente consciente) de la dificultad en el control de los coches. Es decir, que si te gustan los retos complicados, este juego tiene bastante que ofrecerte, pero si eres de ésos a los que un control inaccesible puede desesperarles, te aconsejamos quedarte con los "valores seguros" del género.

Valoración 80

Cargando el título, espere por favor...

SONIC SHUFFLE

Después de haber visto «Mario Party» o «Crash Bash», seguro que estabas deseando tener en DC tu propio "party game". Pues bien, «Sonic Shuffle» debía ser ese título, pero por diversas razones parece que el resultado no ha sido del todo satisfactorio.

Ha sido un poco decepcionante, por qué no decirlo, que después de la expectación causada por este juego entre muchos de nosotros, nos hayamos encontrado con un juego que, aún resultando bonito gráficamente, no alcanza las cotas de adicción y diversión que se le presuponen a todo un "party game" como éste.

Y todo ello aún contando con que, al menos en teoría, el juego dispone de todo lo necesario para convertirse en un favorito de las mejores fiestas caseras.

Por ejemplo, se han tomado las bases del tradicional juego de Mario (tablero, casillas con mini-juegos, etc.), retocando algunas variables del sistema de juego para hacerlo algo novedoso. De este modo, en lugar de utilizar un dado para movernos, se usa un mazo de cartas repartidas entre los 4 jugadores, que pueden contener o un número del 1 al 6, o una carta especial, o bien la figura de Robotnik. Elegimos la carta que más nos convenga (incluso la de otro jugador, aunque en este caso sin saber de antemano su contenido), y avanzamos tantas casillas como indique la misma. He aquí el primer problema, ya que la gran mayoría de las casillas son del tipo " suma 3 anillos" o "resta 3 anillos"; o lo que es lo mismo, que las ocasiones en que caemos en casillas de mini-juegos son minoría, un lujo que no puede permitirse cualquier juego de este tipo que además pretenda ir enfocado a modos multijugador.



CARGAS DEMASIADO LARGAS

Sin embargo, y este quizá sea el problema más evidente del juego, hay algo más molesto que la mencionada escasez de mini-juegos: los tiempos de carga, que por resultar demasiado frecuentes y largos, rompen continuamente el ritmo de juego ante las innumerables esperas que nos obliga a aguantar. Cierto es que, al tratarse de GDs y no cartuchos, las cargas prolongadas resultan inevitables, pero el caso es que en un juego de este tipo acaban por hacerse muy pesadas.

Por lo demás, lo cierto es que «Sonic Shuffle» no deja de ser un juego precioso gráficamente, y sus dos modos de juego, sus variados escenarios, los personajes ocultos y otros elementos adicionales lo pueden hacer atractivo a aquellos que tengan paciencia y además les guste Sonic. El resto, y siendo sinceros, puede llegar a desesperarse.

Roberto Ajenjo



Tipo: **Party Game**
Compañía: **Sega**
Distribuidora: **Sega**
Precio: **8.990 ptas.**
Jugadores: **1 a 4** (TP)
Idioma: **Castellano**



«Sonic Shuffle» sería un GRAN juego de no ser por algunos elementos jugables DISCUTIBLES.



Unos pocos mini-juegos



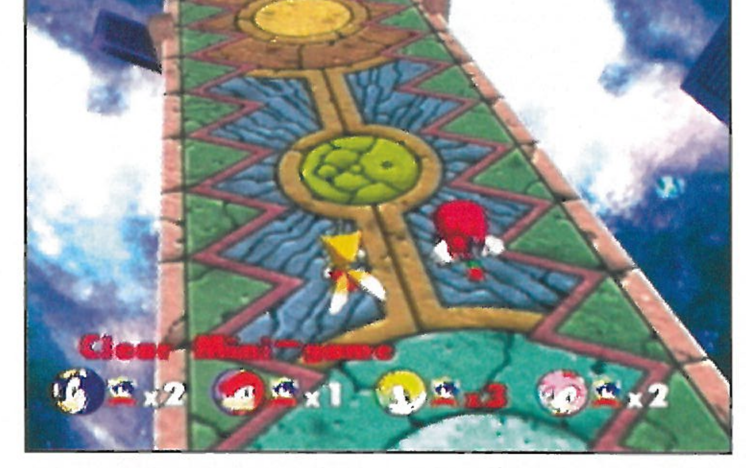






Aunque lo lógico sería que los mini-juegos fueran una parte muy importante en «Sonic Shuffle», lo cierto es que en el tablero hay muy pocas casillas que nos introduzcan en ellos, así que terminan por aparecer con bastante poca frecuencia. En la mayoría de los casos, estos consisten en pruebas típicas de habilidad y rapidez, y pueden ser en modo todos contra todos ó 3 vs 1.

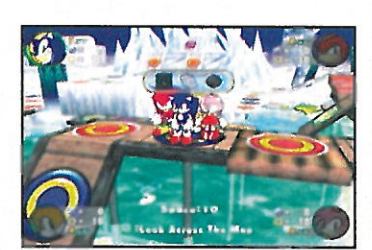
Cada vez que el juego cargue un menú, o un mini-juego, o casi cualquier elemento, veréis esta imagen.





Alternativas:

Hasta el momento, en el catálogo de Dreamcast no existe ningún otro "party game" de este tipo. En caso de buscar algún reto para modos multijugador, probad el adictivo «ChuChu Rocket!», o cualquiera de los juegos online ya existentes.





El malvado Robotnik se empeñará en dificultarnos las cosas robándonos anillos o poniendo trampas en el tablero.



Otros eventos comunes









Además de los mini-juegos propiamente dichos, existen otros eventos: las batallas contra monstruos, que consisten en un duelo a la carta más alta, y en la que podemos conseguir piedras preciosas. También están los duelos con cartas, cuando un jugador cae en nuestra misma casilla, y por último los Mini-events, donde se nos harán sencillas preguntas para conseguir anillos extra.

Gráficos: 90

Lo mejor del juego sin ninguna duda. La pantalla rebosa colores por todos lados, y el diseño tipo «Jet Set Radio» de Sonic, Tails y compañía lo hace aún más atractivo. Un gran trabajo.

Sonido: 78

Las melodías suenan muy alegremente y su presencia durante el juego es constante. Sin ninguna pega, por tanto.

Jugabilidad: 64

Con unos mini-juegos bien concebidos y un sistema de juego novedoso, es una pena que esos tiempos de carga echen a perder todo el ritmo de juego, porque podía haberse convertido en uno de los grandes de Dreamcast.

Diversión: 70

Si lo comparamos con cualquier otro título al azar, un 70 en diversión no sería una nota baja, pero tratándose de un "party game", en el que divertirse es lo fundamental, sí que lo es, y mucho.

Opinión:

Por mucho que aquí os expliquemos, seguro que aún os costará creer que un juego tan atractivo gráficamente, y que además tiene como protagonista a Sonic, pueda haber echado a perder buena parte de su capacidad de diversión por problemas de diversa índole. Pero así es.
Y es que, por un lado la escasa aparición de mini juegos, y por otro, tener que estar aguantando cargas durante uno de cada tres minutos que jugamos, sin poder hacer nada más que mirar a la pared, acaba por desesperar.



Valoración 67

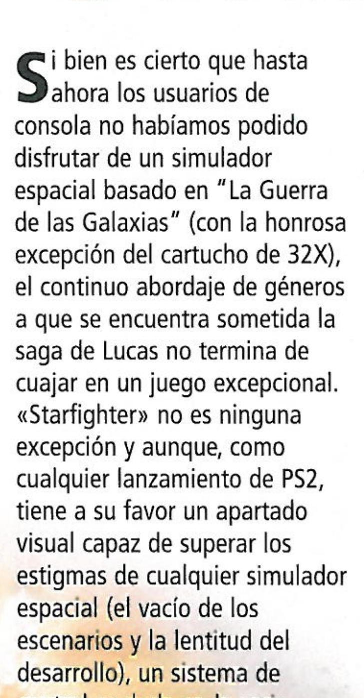
No se ofusque con este terror técnico

La ventaja de un universo tan nutrido como el de Star Wars es que antes de diseñar el juego ya cuenta con una galería de naves, un puñado de mundos de fantasía y una insuperable banda sonora. La desventaja es que las mejoras tecnológicas no bastan para saciar plenamente a sus muchos seguidores.

STAR WARS EPISODE I STARFIGHTER

Si bien es cierto que hasta ahora los usuarios de consola no habíamos podido disfrutar de un simulador espacial basado en "La Guerra de las Galaxias" (con la honrosa excepción del cartucho de 32X), el continuo abordaje de géneros a que se encuentra sometida la saga de Lucas no termina de cuajar en un juego excepcional. «Starfighter» no es ninguna excepción y aunque, como cualquier lanzamiento de PS2, tiene a su favor un apartado visual capaz de superar los estigmas de cualquier simulador espacial (el vacío de los escenarios y la lentitud del desarrollo), un sistema de control anclado en la serie «Colony Wars» y algunos defectos inexplicables, como las ralentizaciones, ensombrecen sus buenos propósitos.

Ambientado en el Episodio I, el DVD de Lucasarts se encuentra dividido en misiones espaciales y de superficie (verdadera esencia de «Starfighter»), todas ellas consistentes en acabar con las interminables naves de la Federación, e hilvanadas por un modo historia "descafeinado" a base de flojas FMVs. La falta de diferencias en el control (que desvía hábilmente la rotación en 360° al stick derecho) de las cerca de 20 naves disponibles, con tan sólo una perspectiva exterior y una desde la cabina, mutila sus posibilidades como simulador y limita su atractivo a la variedad de niveles.



DECORADOS DE PELÍCULA

Y es que «Starfighter» cuenta a su favor con los escenarios más amplios que hemos recorrido en un juego de su especie. Y no sólo nos referimos a interminables carreras por el espacio, también los escenarios "terrestres", además de gozar de una variadísima ambientación que pasa por desiertos, zonas volcánicas o pantanos, muestran un tamaño inabarcable en las 3D, aderezado por explosiones y efectos de última generación

Bien es verdad que es posible que el desarrollo se haya simplificado tanto (en la búsqueda de combates más ágiles) que termine por resultar demasiado sencillo: los enemigos, aunque inteligentes, se lanzan en oleadas contra nosotros, por lo que resulta difícil errar el tiro, y para colmo nuestro arsenal siempre se ve mucho más potente que el de las fuerzas de la Federación.

Aunque estamos empezando a acostumbrarnos a que lo mejor de los títulos basados en la saga galáctica sea precisamente la licencia, un detalle que vuelve a ponerse de relieve por culpa del inacabado aspecto de «Starfighter», el sagrado respeto al espíritu de las películas, junto con detalles agradecidos como el apartado visual, y el trepidante y clásico desarrollo de simulador de combate espacial, confieren a este título un aire más que digno.

David Martínez



«Starfighter» está dividido en niveles espaciales y de superficie, auténtico plato fuerte del DVD gracias a su cuidada ambientación.



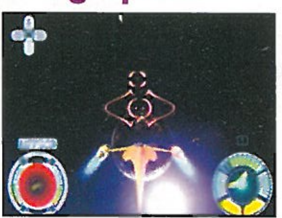


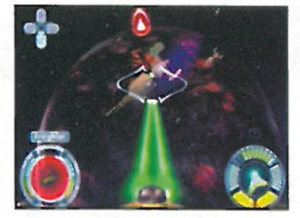
- Tipo: **Shoot'em up**
- Compañía: **Lucasarts**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1** **(+16 años)**
- Idioma: **Inglés**



Según vayamos avanzando en el modo historia, ganaremos acceso a misiones extra en las que poder pilotar hasta 20 tipos de nave diferentes.

Tecnología punta



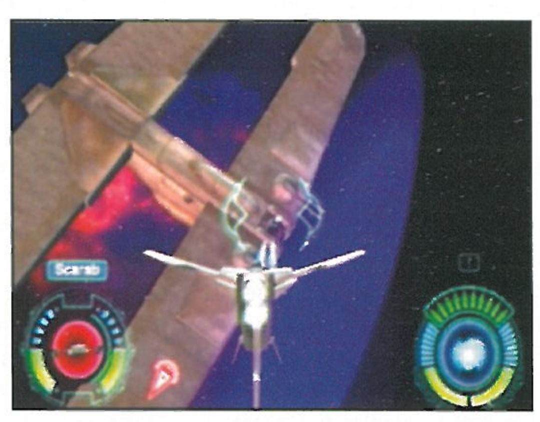


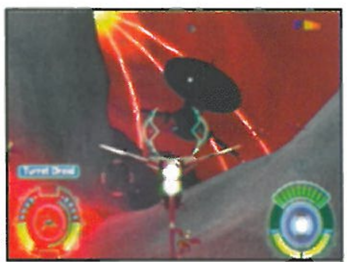
Todos los cazas disponibles cuentan con un láser principal de munición infinita, un arma secundaria limitado y un potente zoom para disparar a grandes distancias. En estas pantallas se puede observar el aumento para detectar objetivos.

«Starfighter» está protagonizado por 3 contrabandistas que intentan librarse por todos los medios de la Federación de Comercio.

«Starfighter» goza de un BUEN nivel técnico, aunque resulta demasiado SENCILLO como simulador espacial.







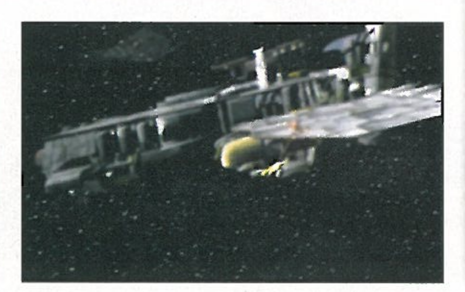




Alternativas:

Hasta que aparezca «Dropship», «Starfighter» es el único simulador espacial disponible para PS2, e igualmente seguirá siendo el único título basado en Star Wars para esta consola.





Gráficos: 78

Dos perspectivas y el zoom saben a poco cuando se trata de un simulador, aunque explosiones y escenarios saben sacarle partido a los 128 bits.

Sonido: 89

La banda sonora es sublime y los efectos de sonido también coinciden con los de la película.

Jugabilidad: 69

Aunque se resuelve con agilidad cualquier maniobra gracias al uso de los dos sticks, echamos en falta la complicación propia de los simuladores, y más diferencias en el control de las naves.

Diversión: 71

El desarrollo acaba limitándose a disparar a todo lo que se mueva, aunque la variedad de los niveles y la velocidad a la que se desarrollan los enfrentamientos lo compensan de sobra.

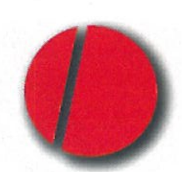
Opinión:

Como casi siempre que se trata de un título Star Wars, estamos seguros de que podía haber dado mucho más de sí, si se hubiera cuidado más alguno de sus apartados. Sin embargo, «Starfighter» cuenta con un buen nivel técnico y con el atractivo de los modelos que ha consagrado la saga, para entrar a competir en un terreno virgen para PS2. Aquellos que esperen un simulador espacial quizá se sientan algo decepcionados por su facilidad de control, pero si se busca un "shooter" de ambientación diferente, el DVD de Lucasarts da la talla.

Valoración 70

Motos de baja cilindrada

DUCATI WORLD



Acclaim vuelve a embarcarse en el complicado mundo de las motos. Complicado porque resulta harto difícil encontrar títulos de alta calidad en este género. Y ésta no va a ser una excepción.

Desde antes de su salida al mercado, este nuevo título de Acclaim se ha creado un cierto renombre por el hecho de contar con la jugosa licencia proporcionada por la legendaria marca italiana. Su máxima aspiración era clara: recrear fielmente el espíritu y las características del estilo de vida que esta compañía ha tratado de transmitir a sus motocicletas a lo largo de los años.

Para lograr dicho fin, Acclaim ha puesto prioridad en el diseño de todo un plantel de los más famosos modelos nuevos y antiguos de Ducati, incluyendo todas sus características técnicas, e inundando los menús con un catálogo de detalles muy "moteros". Desde este punto de vista, el juego ha quedado bien acabado, ya que tanto el citado diseño de los modelos incluidos, como las múltiples opciones de compra de repuestos para mejoras técnicas, cascos e incluso monos de competición, lo convierten en un objeto de culto para los aficionados más sibaritas.

DEFECTOS DE DIVERSA ÍNDOLE

Sin embargo, a la hora de valorar su simulación aparecen varios defectos que, en última instancia, acaban por arrastrarlo al nutrido grupo de juegos de motos que no alcanzan la gloria.

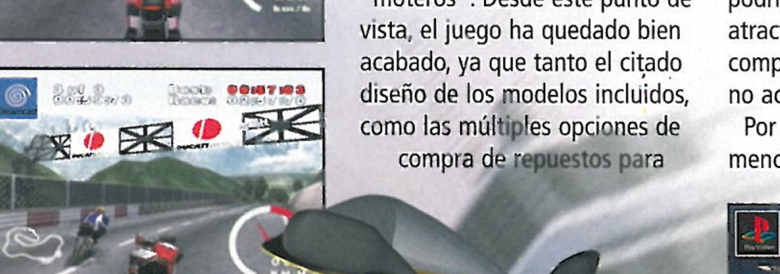
Para empezar, nos encontramos con un control ultra-sensible, que se hace un poco difícil de digerir por las reacciones de las motos, a menudo desconcertantes, aunque no imposibles de dominar. Un estilo arcade que podría haber resultado muy atractivo si se hubiera completado con éxito, pero que no acaba de convencer.

Por otro lado, hay que mencionar la extraña IA de los rivales, cuyas facilidades (ellos se van al suelo por sí solos) provocan que la mejor táctica para ganar carreras -y hasta doblar a los oponentes- sea no arriesgarse en las curvas y pilotar prudentemente. Algo que va totalmente en contra de la competitividad y la diversión.

También hay que señalar un apartado técnico no muy brillante en ambas versiones, pues los bailes de polígonos, algunas ralentizaciones y la falta de detalle en los escenarios empañan el buen diseño de las máquinas.

Está claro que las motos siguen siendo las grandes marginadas en el mundo de las consolas. Nadie ha conseguido completar el simulador de dos ruedas por excelencia, y éste de Acclaim no ha sido la excepción, aunque venga plagado de opciones y detalles atractivos.

Roberto Ajenjo









El atípico control de este juego deja a las propias motos como el mayor atractivo para los usuarios de ambas consolas.

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Acclaim**
- Distribuidora: **Acclaim España**

- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2** **(TP)**
- Idioma: **Inglés**

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Acclaim**
- Distribuidora: **Acclaim España**

- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2** **(TP)**
- Idioma: **Inglés**



Tras la jugosa LICENCIA Ducati, este juego de Acclaim esconde algunos DEFECTOS importantes.

Para auténticos moteros





Dentro del modo principal, el Ducati Life, podremos utilizar el dinero conseguido en las carreras para comprar nuevas motos, así como para personalizar al piloto a través de diferentes cascos y monos de cuero.



Los rivales suelen marchar muy agrupados, por lo que se resiente la competitividad.







Cada torneo requiere sacarse antes la correspondiente licencia.





Alternativas: *En DC sólo se salva «Suzuki Alestare». En PS, la palma se la llevan los «Moto Racer», y quizá «Championship Motocross».*







Gráficos: 63
Sonido: 59
Jugabilidad: 63
Diversión: 59

Opinión:
Esta versión resulta, aparte de superior técnicamente, un poco más atractiva gracias a su mayor sensación de velocidad. No obstante, las diferencias son lo bastante pequeñas como para provocar desencanto, sobre todo porque después de ver lo que ya hemos visto en DC, no hay duda de que esta consola puede dar más de sí.

Valoración 61

Gráficos: 62
Sonido: 56
Jugabilidad: 62
Diversión: 59

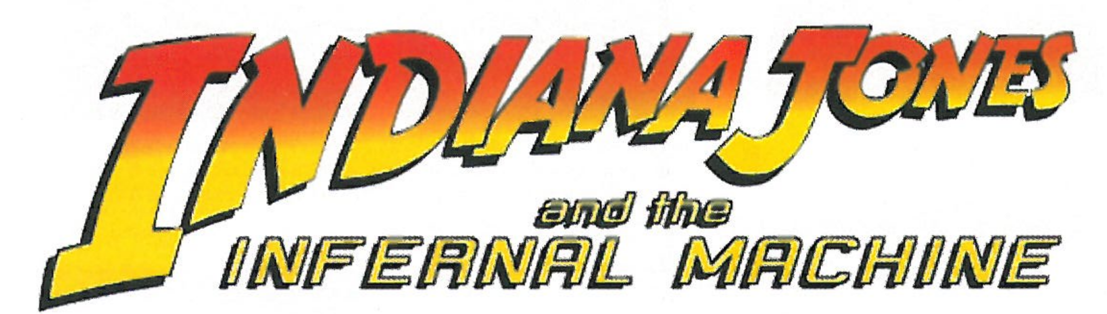
Opinión:
Da la impresión de que los programadores no han puesto todo el empeño que deberían en lo que realmente importa de un juego. Es decir, el diseño de las motos está muy bien, y cuenta con muchos detalles atractivos, pero falla en aspectos tan importantes como la jugabilidad y la competitividad de las carreras.

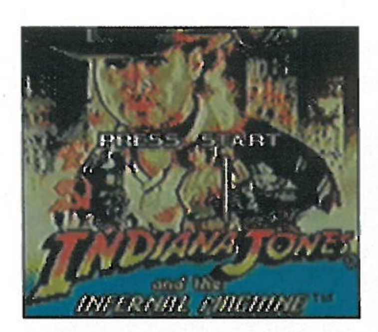
Valoración 60

- Tipo: **Aventura**
- Compañía: **THQ**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1** (TP)
- Idioma: **Inglés**

¡Oh, no... serpientes!

El hombre del látigo y el sombrero se ha colocado de nuevo el traje de faena. Esta vez se enfrenta al imperio soviético en una nueva y épica aventura que traerá todo el sabor de sus hazañas a Gameboy.





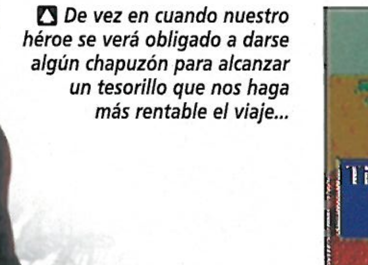
En esta ocasión, Indiana Jones, el buen académico, vuelve a aparecer de la mano de Lucasarts para reclamar su sitio en el mundo de las aventuras, antes de que modernas arqueólogas le arrebaten para siempre su protagonismo.

Y para ello se nos muestra en un cartucho en el que desde una perspectiva más o menos cenital deberemos recorrer extensos mapeados en los cuales encontraremos objetos, caminos y piezas de puzzles que nos permitirán resolver los enigmas que nos irán surgiendo. De vez en cuando, algún enemigo y algún que otro salto al milímetro nos pondrán las cosas ligeramente complicadas, pero sin perder en ningún momento su componente de aventura por encima del resto.

Técnicamente el juego es bastante correcto, con gráficos coloristas, aunque no demasiado grandes ni tampoco excesivamente detallados. La música, escasita durante el desarrollo de la partida, aparecerá con bastante consistencia en los momentos cruciales, manteniendo su fidelidad a las partituras del compositor John Williams.

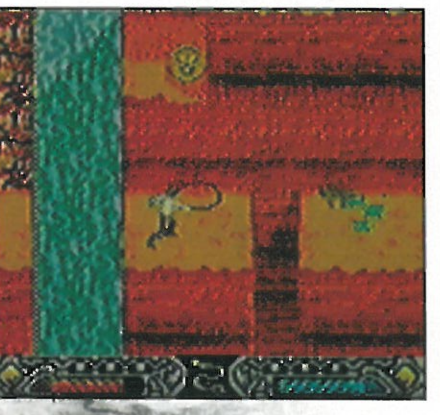
La complejidad y dificultad de la aventura, gracias a sus puzzles, el amplio elenco de objetos a utilizar y la decente calidad técnica global del cartucho nos aseguran una aventura que, si bien no está a la altura de «Tomb Raider», sí presume de poseer menos plataformas y más componente "de coco". Recomendado pues a los fieles de Indy, que no se verán defraudados.





De vez en cuando nuestro héroe se verá obligado a darse algún chapuzón para alcanzar un tesorillo que nos haga más rentable el viaje...





El uso del látigo será fundamental a lo largo de nuestra aventura. Pero ante la menor duda entre acercarte o no... ¡saca la pistola y destroza a esos bichitos tan asquerosos!

Gráficos:	72
Sonido:	73
Jugabilidad:	78
Diversión:	82

Opinión:

Nos encontramos ante una de esas aventuras que nos permiten sumergirnos en ellas mientras exploramos decenas de sitios resolviendo acertijos y coleccionando objetos. Aunque su componente fundamental es la aventura, no le faltan ligeros toques de acción. No es una maravilla técnica, pero también ahí mantiene el tipo.

Valoración 80



tonos para tu móvil

cine y tv

Los Picapiedra · TV	407680
James Bond · Cine	407687
La Pantera Rosa · TV	407693
Superman ·Cine	407700
Misión Imposible · Cine	407714
Los Simpsons· TV	407698
Top Gun · Cine	407232
Friends · TV	407681
Alfred Hitchcock · TV	407706
Halloween · Cine	407683
Los Teleñecos · TV	407703
Puente sobre el rio Kwai	407718
La Familia Adams · Cine	407668
Inspector Gadget · TV	407685
El equipo A · TV	407667
El coche Fantástico · TV	407688
Los Monster · TV	407702

éxitos

I could fall in love with you · Selena	407436
Fields of glory · Sting	407459
Back for good · Take that	407467
Head over heels · Tears for fears	407469
Shout · Tears for fears	407470
Were going to Ibiza · Venga Boys	407489
Uncle John from Jamaica · Venga Boys	407490
The Riddle · Gigi D Agostino	407578
I learned from the best· Whitney Houston	407502
Will2 K · Will Smith	407504
Somewhere over the rainbow · Marusha	407583
Children · Robert Miiles	407587
Fable · Robert Miles	407588

éxitos

Macarena · Los del Rio	407628
La vida loca · Ricky Martin	407422
Sex Bomb · Tom Jones	407480
Red Red Wine · UB 40	407484
Barbie Girl · Aqua	407601
Say what you want · Texas	407471
Dancing Queen · Abba	407201
Let it be · Beatles	407740
Every breath you take · Police	407620
The wall· Pink Floyd	407406
Its not unusual · Tom Jones	407479
Brother Loui · Modern Talking	407634
Black or white · Michael Jackson	407631
Lambada · Kaoma	407626
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
Viva Forever · Spice Girls	407452
Hey Jude · Beatles	407742
Candle inthe wind · Elton John	407617
China in your eyes · Modern Talking	407635
Don't speak · No doubt	407637
All Star · Smash Mouth	407447
Can't enough of you baby·Smash Mouth	407448
Then the morning comes·Smash Mouth	407449
Walking on the sun · Smash Mouth	407450
Two become one · Spice girls	407454
Don't give it up · Bryan Adams	407256
Just can't get enough · Depeche Mode	407277
Strange love · Depeche Mode	407278
Save a prayer · Duran Duran	407290
You are so beautiful · Joe Cocker	407347
We are the champions · Queen	407408

éxitos

Only happy when it rains · Garbage	407321
Mambo nunber 5 · Lou Bega	407364
I still believe · Mariah Carey	407374
Staying Alive · Bee Gees	407231
American Pie · Madonna	407370
Down · Backstreet Boys	407223
Zombie · Cramberries	407268
You Drive me crazy · Britney Spears	407252
Can't help falling in love · UB40	407485
What a girl wants · Cristina Aguilera	407257
Big big girl · Emilia	407618
Gangstas Paradise · Coolio	407263
Crazy · Jennifer Lopez	407612
Bohemian Rhapsody · Queen	407409
Close your eyes · The Beatles	407741
Runaway · The Corrs	407265
Wake me up · Wham	407543
Take on me · Aha	407600
Big in Japan · Alphaville	407606
Oxygene · Jan Michael Jarre	407623
Care about us · Michael Jackson	407632
Radio · The Corrs	407264
Songbird · Kenny G	407354
Gimmi gimmi gimmi · ABBA	407738
Back to your heart · Backstreet boys	407222
No one else comes close · Backstreet B.	407224
Spanish eyes · Backstreet boys	407225
Larger than life · Backstreet boys	407226
The One · Backstreet boys	407227
Baby one more time· Britney Spears	407248
Born to make you happy·Britney Spears	407249
Oops I did it again · Britney Spears	407250

éxitos

The best of me · Bryan Adams	407253
Thats the way it is · Celine Dion	407254
Genie in a bottle · Cristina Aguilera	407258
I Turn to you · Cristina Aguilera	407259
Linger · Cramberries	407269
Ode to my family · Cramberries	407270
Better off alone · Alice Deejay	407284
Another race · Eiffel65	407294
Dub in life · Eiffel65	407296
To much of heaven · Eiffel65	407297
Guilty conscience · Eminem	407299
My name is · Eminem	407300
The world is not enough · Garbag	407320
Push it · Garbage	407322
Got til is gone · Janet Jackson	407335
Together again · Janet Jackson	407336
Again · Janet Jackson	407337
Lets get loud · Jennifer López	407341
Waiting for tonight · Jennifer López	407342
God of thunder · Kiss	407356
Can't take my eyes of you · Lauryn Hill	407358
American woman · Lenny Kravitz	407359
Fly away · Lenny Kravitz	407360
Thank god ifound you · Mariah Carey	407376
Heartbreaker · Mariah Carey	407375
Suburbia · Pet Shop Boys	407405
Other side · Red Hot Chili Peppers	407414
Under the bridge · Red Hot Chili Peppers	407416
Private emotion · Ricky Martin	407420
Oye cómo va · Santana	407428
Smooth · Santana	407427
Every little thing she does · Sting	407458

NO VÁLIDO PARA MOVILINE · PRECIO MIN. 119 PTS/MIN.

Válido para Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 7110, 8210, 8850, 9110 TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110

Un (breve) viaje en el tiempo

Konami puede jactarse de ser una de las escasas compañías que, desde el primer momento del lanzamiento de PS 2, ha mostrado una preocupación seria por innovar. Esta aventura gráfica sigue la estela de «Z.O.E» en cuanto a originalidad, pero al contrario que el juego de mechas, su propuesta no va acompañada del mismo nivel de diversión.







Esta primera aventura para PS 2 es muestra, una vez más, de que la calidad técnica de un juego no vale de mucho si no cuenta también con un desarrollo que enganche al jugador. Y el planteamiento inicial de «SOM» no es malo, más bien al contrario: Eike Kush, el protagonista, es asesinado una y otra vez por alguien desconocido, pero un extraño personaje le da un aparato con el que puede viajar instantes antes de su muerte para intentar evitarla.

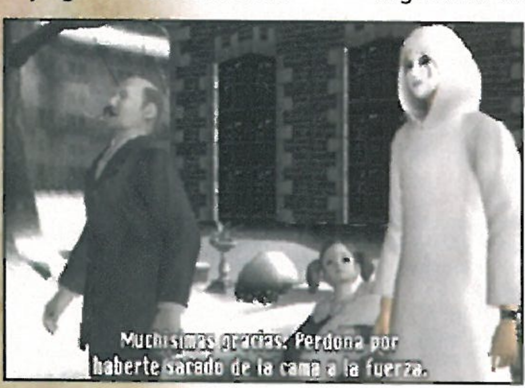
Nuestra misión es, pues, asistir una vez tras otra al asesinato de Eike, ver cómo ha sido realizado (apuñalamiento, atropello, empujón desde una torre...) e idear una manera de evitarlo volviendo atrás en el tiempo, a veces a épocas tan lejanas como el siglo XVI. Todo el juego se desarrolla en un pueblecito alemán perfectamente recreado, y dotado de una atmósfera fantasmagórica y unos extraños habitantes cuyas conversaciones, junto a unos cuantos objetos, son la clave para terminar el juego. Muy sugerente, como ya hemos dicho, y con una calidad gráfica y sonora altísima.

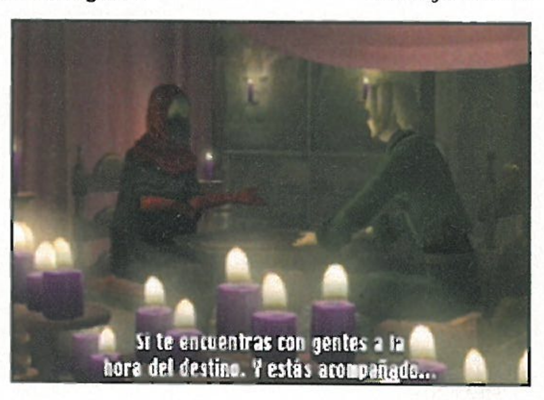
CORTO Y DEMASIADO LINEAL

Pero esta sensación de tener una gran aventura por delante se manifiesta sólo al inicio, porque pronto vemos que las decisiones que tenemos que tomar son escasas, y que el juego nos va marcando el camino de manera casi lineal. Nosotros nos limitarnos a dar vueltas por el pueblo, buscar un objeto o persona en una época temporal, y asistir a unas larguísimas escenas dialogadas que van desvelando lo único interesante del desarrollo: la trama. De igual modo, cuando se presenta un puzzle un poco más complicado, tenemos como mucho dos objetos para completarlo y, de verdad, es cuestión de unos minutos dar con la solución y pasar al siguiente capítulo. Y teniendo en cuenta que la historia tiene en total diez capítulos, nos encontramos con que en un día podemos completar el juego. Que tenga cinco finales distintos tampoco ayuda, porque las variaciones en el desarrollo para llegar hasta uno u otro son tan mínimas que no creemos que lleguéis a ver más de dos salvo por obstinación.

La trama, repetimos, es lo único que incita a seguir jugando en un aventura por momentos incluso aburrida.

Rubén J. Navarro





- Tipo: **Aventura gráfica**
- Compañía: **Konami**
- Distribuidora: **Konami**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1** **(+16 años)**
- Idioma: **Castellano (textos)**



Sólo podemos entrar en algunas casas del pueblo (marcadas por un símbolo parpadeante), y son siempre las mismas en todas las épocas.

Técnicamente BRILLA a gran altura, pero su planteamiento es muy repetitivo, deja poca libertad al jugador, y además resulta MUY CORTO.

Con esto cambiarás tu destino




El Digipad que nos entrega el Homunculus al comienzo del juego es una especie de máquina del tiempo que nos da la posibilidad viajar a cuatro zonas temporales. Solamente podemos hacer uso de ella cuando la trama así lo disponga y con muy poca libertad para elegir la época.










Lo que más nos ha gustado es la estupenda ambientación del pueblo alemán donde se desarrolla, que cambia de apariencia, ambiente y habitantes al saltar de una época a otra.

Evita tu muerte





Durante el juego tenemos que evitar ocho veces la muerte, y así funciona la cosa: si por ejemplo nos apuñalan, retrocedemos en el tiempo antes de que ocurra, reunimos un grupo de gente y así el asesino no se atreve a atacar.

Alternativas:

Estamos hablando de la primera aventura gráfica de PS 2, por lo que de momento no hay ninguna alternativa posible. Tendremos que esperar a que Konami lance «Silent Hill 2» para ver algo parecido a «SOM».



El diario de Eike simplifica aún más la tarea de avanzar ofreciéndonos pistas demasiado clarificadoras.

Gráficos: 89

Son de lo mejorcito que hemos visto hasta ahora en PS 2. Tanto la recreación del pueblo como los movimientos y modelado de los personajes son sensacionales, aunque hay algunos problemas con las cámaras en las localizaciones interiores.

Sonido: 88

La música es inquietante, muy acorde con el ambiente ominoso del pueblo, y las voces, aunque estén en inglés (con subtítulos), ayudan a entrar más en el juego.

Jugabilidad: 85

Controlar a Eike no supone ningún problema, porque todo el juego se controla con el stick analógico y un botón para hablar con la gente y coger objetos.

Diversión: 59

El juego se reduce a dar vueltas por el pueblo, hablar con gente, asistir a larguísimas secuencias de diálogos y resolver unos puzzles de dudosa dificultad. Sólo el trabajado argumento logra picarnos para que sigamos jugando pese a que nunca llegamos a divertirnos demasiado.

Opinión:

Es una auténtica lástima que tras el gran esfuerzo realizado en el apartado técnico, Konami no haya sabido darle "chispa" a un desarrollo que se cae por su propio peso. El juego es francamente original y comienza muy bien, pero al poco tiempo se hace repetitivo y vemos que hay pocas cosas que hacer salvo contemplar diálogos con un guión, eso sí, bastante interesante. Y su duración (unas 6 horas) no ayuda demasiado. Una pena.

Valoración 60

Tipo: **Velocidad**
Compañía: **Ubi Soft**
Distribuidora: **Ubi Soft**
Precio: **9.995 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2** (TP)
Idioma: **Castellano**

El mejor... en los entrenamientos

La solvente alianza entre Ubi y VideoSystem pretende explotar ahora su rentabilidad con una precipitada conversión a PS2 del simulador de F1 más laureado de la temporada. Aunque llega con las mejores referencias, su apartado visual se ha resentido en esta conversión.

F1 Racing Championship

Llegados a este punto de perfeccionamiento -y saturación-, las compañías que han conseguido asentarse sobre el terreno de la F1 (Ubi Soft, Sony y EA) nos sorprenden cada temporada con versiones "matizadas" de sus títulos del año anterior. Paradójicamente, lo que sí está cambiando es el parque de consolas, que lógicamente comienza a ser más exigente con el apartado técnico de sus títulos.

Pues bien, «F1 Racing Championship» conserva en PS2 alguna de las virtudes que le han hecho triunfar en otras plataformas (especialmente en Dreamcast), aunque flojea en cuanto a su apartado visual. Como ya sabéis, el CD está actualizado a la temporada 99, aunque la mayor parte de los pilotos y circuitos coinciden con los actuales, por lo que el único lastre lo encontramos en la desaparición de la escudería Jaguar Su modo arcade vuelve a ser el mejor de cuantos hemos probado, especialmente desde las perspectivas interiores y, sin embargo, hacía tiempo que no detectábamos ralentizaciones de tal calibre (especialmente tratándose de un juego de PS2) que al final repercuten también en su notable jugabilidad. Bien es cierto que lo más importante, el control, se mantiene en la excelente línea de sus predecesores, pero esta impresión tan prometedora se trunca con el monoplaza en movimiento. La sensación de velocidad es floja y los coches "flotan" sobre el firme, detalles inexplicables porque se presentan junto a unos reflejos en tiempo real verdaderamente sublimes. Pero lo peor de todo es contemplar atónitos la persistente neblina que intenta ocultar el "popping".

¿Qué conclusión sacamos de todo esto? Sencillamente que, aunque sigue siendo un simulador muy jugable y su modo arcade no tiene rival, PlayStation 2 le ha venido un poco grande y no ha sabido, o podido, valerse de su potencia gráfica.



Limitado en cuanto a perspectivas, el modo multijugador nos permite competir contra 20 corredores más.









Gráficos:	67
Sonido:	85
Jugabilidad:	83
Diversión:	80

Opinión:

Este «F1 Racing Championship» conserva muchas de las virtudes que le han hecho triunfar en otras consolas, aunque no ha sabido adaptar su apartado visual a la máquina de nueva generación de Sony, y ofrece un aspecto un tanto desfasado. Si os decantáis por un sistema de control sencillo y por las excelencias de su modo arcade no os resultará difícil disculpar sus defectos visuales.



Tipo: **Lucha**
Compañía: **Capcom**
Distribuidora: **Electronic Arts**
Precio: **9.490 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2 (+16 años)**
Idioma: **Inglés**

Sufriendo el "EX3"

Los inevitables veteranos de Capcom se estrenan en PS 2 en una entrega en 3D que no ha sabido aprovechar el tremendo potencial de la consola. Fue uno de los primeros juegos en aparecer en PS 2, y eso se nota.







Sin duda uno de los mayores atractivos de esta entrega es la posibilidad de combatir con hasta cuatro luchadores a la vez, en combates de dos contra dos, o de tres contra uno.

Hartos de batallar en multitud de continuaciones, "remakes" y demás historias, los personajes de «Street Fighter» comienzan a dar síntomas de cansancio. Tiene que ser eso, porque no encontramos otra explicación a la alarmante falta de ganas que le echan en esta última entrega para PS2. Bueno, también es posible que sea cosa de las 3D, ya que aparecen todos ellos muy majos, pero al no estar acostumbrados a tanto polígono, se mueven demasiado lentos. Y esas cosas, en un «SF», se pagan.

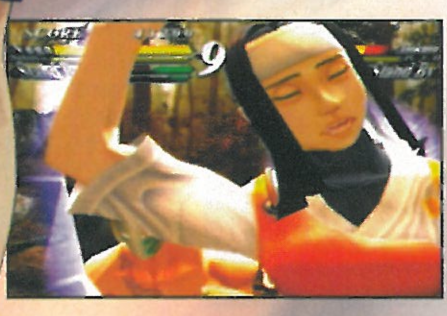
Dejando de lado la dichosa velocidad, se pueden observar ciertas novedades en cuanto a jugabilidad. Empecemos por los combates, que ahora pueden tener hasta cuatro luchadores simultáneos en pantalla (bastante lioso, por otra parte), ya sea dos contra dos, tres contra uno, ... aunque también podremos combatir alternando los personajes como en «TTT». Además, presenta algunos modos de juego interesantes, como el modo historia, en el que podremos ir recogiendo a los contrincantes vencidos y unirlos a nuestro grupo para usarlos en posteriores batallas, o el editor de luchadores, en el cual iremos completando pequeños objetivos para ganar puntos con los que comprar golpes.

Después nos encontramos con un control que responde bastante bien -marca de la casa-, unos efectos de sonido conocidos por todos y una calidad gráfica, todo hay que decirlo, no muy alta, en la que sin embargo se lucen los efectos que acompañan a los golpes especiales: estallidos de luz y colores chillones de todo tipo.

Es posible que todas algunos de estos detalles interesen a los más fieles a la saga, pero la desesperante lentitud de los luchadores echa por tierra el esfuerzo que se ha realizado en otros apartados. A ver si en una próxima visita (porque seguro que volverán) le cogen el hilo a esta consola.









Gráficos:	69
Sonido:	75
Jugabilidad:	62
Diversión:	69

Opinión:

Si bien es cierto que padece de una lentitud imperdonable en cualquier «Street Fighter», no por ello deja de tener ese encanto que caracteriza a toda la saga. En cualquier caso, da la impresión de ser una entrega no muy inspirada.
Si lo que quieres es lucha en 3D, de la de verdad, corriendo a por «Tekken TT».

Valoración 66

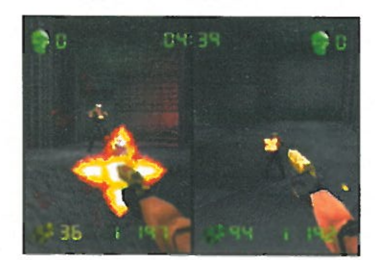
- Tipo: **Acción**
- Compañía: **Take 2**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2** **(+18 años)**
- Idioma: **Castellano**

Después de dos años, Duke Nukem regresa por fin a PS tal y como se había ido. La ausencia total de mejoras y novedades nos muestra, en vez de una secuela, un catálogo de fases de «Time to Kill».

Como un pack de misiones





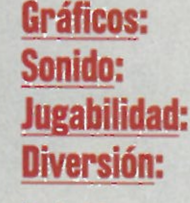



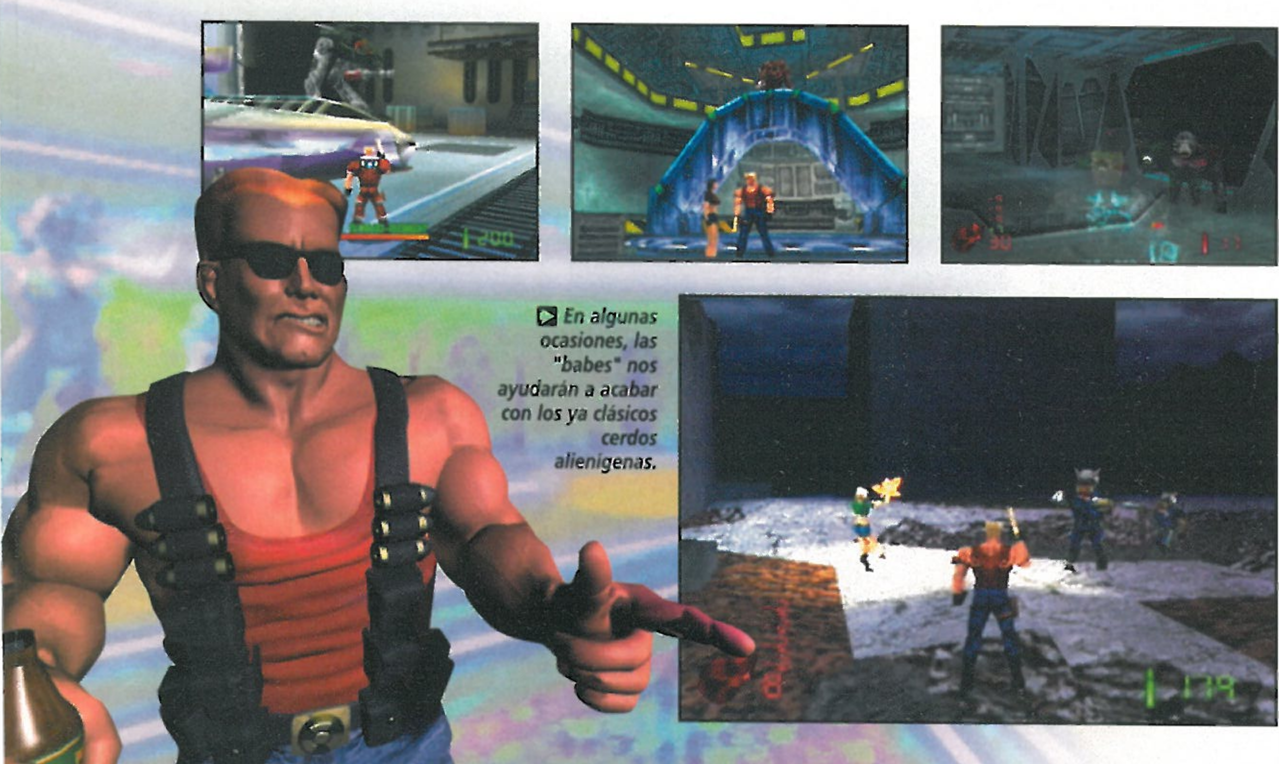
Sin ser nada del otro mundo, el modo para dos jugadores es el aspecto mas destacado del programa. Además, podremos elegir entre jugar en primera o tercera persona

Este clásico de los videojuegos irrumpió por primera vez en 1991 protagonizando un plataformas en 2D, en el que nuestro objetivo era acabar con una invasión de alienígenas que pretendían invadir la tierra. Desde entonces, son incontables los títulos que han aparecido en diversas plataformas protagonizados por este particular "duque", y que lógicamente han ido evolucionando con el paso de los años. Así, se pasó del scroll lateral a un shoot`em up subjetivo en 3D, (entrega que le dio fama mundial), y finalmente a un juego de acción en tercera persona al estilo «Tomb Raider», en el que las plataformas y la resolución de sencillos puzzles robaban protagonismo a la acción desenfrenada de anteriores entregas. Ese fue «Duke Nukem: Time to Kill», aparecido hace dos años en PS. Pues bien, el juego que nos ocupa es la secuela de este título, y por desgracia presenta una ausencia total de novedades.

Para empezar, el motor gráfico empleado es el mismo que en el anterior juego, lo que supone que el apartado técnico de esta secuela esté más que desfasado y que presente todo tipo de defectos como clipping, exceso de pixelación, "tembleque de texturas" o ralentizaciones. Por otro lado, la mecánica de juego también permanece inalterable, por lo que de nuevo tendremos que correr, saltar o nadar a lo largo de doce escenarios diferentes, (la única novedad), mientras acabamos con todo alienígena que se nos ponga a tiro. Sin embargo, a pesar de contar con potente artillería, nuestro objetivo no va ser tarea fácil. Y es que si a la ya de por sí elevada dificultad le unimos un control muy impreciso, el resultado es una jugabilidad que deja bastante que desear.

Por todo esto, «Land of the Babes» es un lanzamiento más que discreto, que solo convencerá a los más acérrimos fans del "duque".





En algunas ocasiones, las "babes" nos ayudarán a acabar con los ya clásicos cerdos alienígenas.

Gráficos: 57
Sonido: 59
Jugabilidad: 60
Diversión: 59

Opinión:

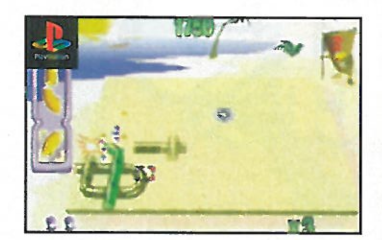
Aprovechando el tirón de su personaje más famoso, lo que han hecho los chicos de 3D Realms es coger «Time to Kill» y crear doce escenarios más para él. Eso es todo. Por ello, el juego más bien parece un "pack de misiones" -de un juego que salió hace más de dos años- que una secuela en toda regla. Discreto.

Valoración 58


100% GUÍAS COMPLETAS Y TRUCOS PARA JUEGOS PLAYSTATION Y PS2
Nº 8 • 495 ptas. • 2'98 €
Portugal 590 $ Cont.
PlayGuías
manía
& trucos
¡¡ALUCINANTE!!
SUPER-GUÍA
76 págs.
• LA AVENTURA PASO A PASO
• ESTRATEGIAS PARA DERROTAR A LOS ENEMIGOS
• MINIJUEGOS
• HISTORIAS PARALELAS
• TETRA MASTER
• SECRETOS Y CURIOSIDADES
La guía definitiva para la aventura más genial
FINAL FANTASY IX
Y además: Más de 1.000 trucos • Fichas coleccionables • Consultorio

Otros lanzamientos

Pipemanía 3D



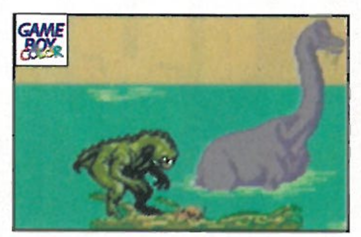
EMPIRE | PUZZLE
N.D. | TP

Desde el Amstrad no le veíamos el pelo a este juego que parece sacado del Plan Hidrológico Nacional: construimos tuberías y conducimos una corriente de agua hasta un desagüe. Muy curioso, pero aburrido.

Su baja calidad técnica hará que os canséis en minutos. ¿¿¿3D???



Dinosaur'us



RFX | AVENTURA
5.990 PTAS. | TP

Uniendo elementos como los plataformas, las mascotas virtuales (hay que criar a un dinosaurio) y el sistema de combate de los Pokémon, obtenemos un juego mediocre con escasa jugabilidad e interés nulo.

Una vuelta al periodo jurásico de los juegos. De bostezar.



Silpheed



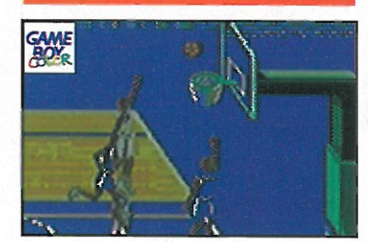
GAME ARTS | SHOOT'EM UP
9.990 PTAS. | +13 AÑOS

¡Ah, qué recuerdos nos trae pensar en el «Terra Cresta» y los «Gradius»! Esos juegos de navecillas con scroll vertical y lateral nos han hecho pasar muy buenos ratos. Pero ahora que lo dices, los dos últimos «Gradius» sí que han salido en PS 2... Lo que pasa es que no aportaban nada nuevo, pero este «Silpheed» tiene ese saborcillo típico de los mata-marcianos con gráficos más propios de la Nueva Generación y enemigos que ocupan toda la pantalla. Recomendable y divertido.

Dura poco, como todos los mata-mata, pero es la mejor opción dentro del género por el momento para PS 2. ¿«Gradius»? Pfiu... Mejor céntrate en éste.



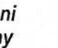
NBA Jam 2001



ACCLAIM | DEPORTIVO
5.900 PTAS. | TP

Tira y..... ¡Encesta! Ah, no, falta técnica (como en el juego). Este cartucho no cuela una canasta "ni p'atrás". Salvo el nombre, no hay rastro de la diversión : difícil de controlar y los gráficos parpadean.

Un cartucho decepcionante que no hace honor a una saga mítica.

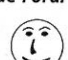


Ford Racing

EMPIRE | VELOCIDAD
7.490 PTAS | TP

Si tenéis los dos «GT», este juego no os ofrecerá demasiado: la licencia de varios modelos de Ford y un buen control que no alcanza la genialidad de los juegos de Sony. Aceptable sin más y adecuado para los fans de Ford.

Correctamente realizado, pero a años luz de los «Gran Turismo».



Rugrats in Paris



THQ | PARTY GAME
5.990 PTAS. | +3 AÑOS

Los traviesos Rugrats han salido de su última película ambientada en París y se han metido en un parque de atracciones lleno de mini juegos. Los "peques" os lo vais a pasar bomba, porque los hay divertidos y variados.

Entretendrá de lo lindo a los "diminutos" de la casa.



The Mission



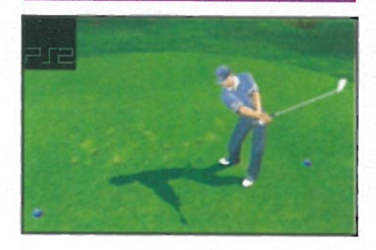
MICROIDS | ACCIÓN
N.D. | +13 AÑOS

Aparte de acordarnos del anuncio de Nike también recordamos las sabias palabras de Van Gaal: "Siempre "negatifo", ¡tu eres muuuy malo!". Esquiva samurais a balonazos (ejem) y luego lanza el juego por la ventana.

Si queréis ver a Figo mejor miráis el anuncio u os vais a un partido.



Tiger Woods PGA Tour 2001



EA Sports | Deportivo
7.490 PTAS | TP

Meter la pelotita en un agujero es complicado, sobre todo si nos cambian la cruceta por el stick. Cuesta acostumbrarse, y si lo consigues ves que es igual que su hermano de PS. ¡Para eso no me compro una PS 2!

¿Veremos un juego de golf que sorprenda? Desde luego, éste no.



Scooby doo: Classic Creep Capers





THQ | AVENTURA
5.900 PTAS. | +3 AÑOS

¡Scooobydobydooo! ¡Vaya sorpresota de juego! ¡Una divertida aventura de misterio para GBC que nos recuerda al entrañable «Maniac Mansion»! Todos los personajes de la serie, interfaz muy sencillo consistente en iconos que van apareciendo al examinar el entorno, buena trama... Sólo tiene una pega: está en inglés y tiene muchos textos, pero se hace un esfuerzo de lo bueno que es. Además, si el protagonista es el perro, ¿qué más da que no sepa idiomas?

Salvo por el idioma, es una aventura imprescindible, con el saborcillo de las entrañables producciones de LucasArts para PC. ¡Y los gráficos se salen!





Guías Totales

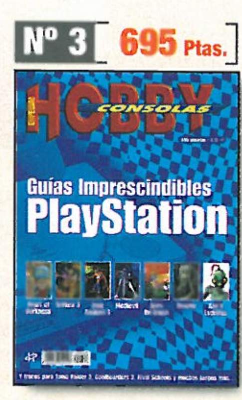
PARA TUS VIDEOJUEGOS FAVORITOS

Nº 2 | 695 Ptas.



- RESIDENT EVIL 2
- GRAN TURISMO
- FORSAKEN
- MEN IN BLACK
- ALUNDRA
- DEAD OR ALIVE

Nº 3 | 695 Ptas.



- TEKKEN 3
- MEDIEVIL
- CRASH BANDICOOT 3
- TENCHU
- HEART OF DARKNESS
- SPYRO THE DRAGON

Nº 4 | 695 Ptas.



- METAL GEAR SOLID
- BICHOS
- SILENT HILL
- TOMB RAIDER III
- FIFA ´99
- NEED FOR SPEED IV
- DRIVER
- SYPHON FILTER
- RIDGE RACER TYPE 4

Nº 5 | 695 Ptas.



- FINAL FANTASY VIII
- LA AMENAZA FANTASMA
- TOMB RAIDER IV
- DINO CRISIS
- SOUL REAVER
- SHADOWMAN
- DISC WORLD NOIR
- EXPEDIENTE X
- TARZÁN
- BUGS BUNNY: LOST IN TIME
- V-RALLY 2

Nº 6 | 695 Ptas.



- SYPHON FILTER 2
- FEAR EFFECT
- TOY STORY 2
- RESIDENT EVIL 3
- GRAN TURISMO 2
- ISS PRO EVOLUTION
- APE ESCAPE
- THEME PARK WORLD
- CRASH BANDICOOT 3
- SPYRO 2
- SHADOW MADNESS
- MANAGER DE LIGA
- TONY HAWK'S
- GRAND THEFT AUTO 2
- CIVILIZATION II

Nº 7 | 695 Ptas.



- GEX: DEEP COVER GECKO
- JEDI POWER BATTLES
- F1 2000
- A SANGRE FRÍA
- HARD EDGE
- HEART OF DARKNESS
- FIFA 2000
- DARKSTALKERS 3
- MEDIEVIL 2
- WILD ARMS
- COLIN MCRAE
- GRANDIA
- AXTERIX
- JUNGLA DE CRISTAL 2

Nº 8 | 695 Ptas.

- SYDNEY 2000
- PARASITE EVE II
- RAYMAN 2
- VAGRANT STORY
- TONY HAWK'S 2
- SPIDERMAN
- TENCHU 2
- COLIN Mc RAE RALLY 2.0
- KOUDELKA
- TOMBI! 2
- CHASE THE EXPRESS

Nº 9 | 695 Ptas.

- ALUNDRA 2
- DRÁCULA RESURRECCIÓN
- AZTECAS
- ESTO ES FÚTBOL 2
- DRIVER 2
- FRONT MISSION 3
- GALERIANS
- JACKIE CHAN STUNTMASTER
- FIFA 2001
- MUPPET MONSTER ADVENTURE
- SPYRO: EL AÑO DEL DRAGÓN
- NIGHTMARE REATURES 2

Nº 1 | 795 Ptas.

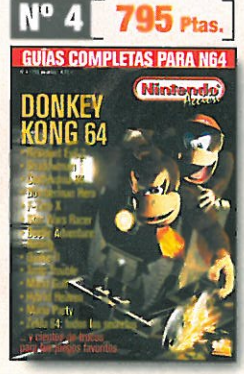
- SUPER MARIO 64
- TUROK
- KILLER INSTINCT GOLD
- SADOWS OF THE EMPIRE
- MORTAL KOMBAT TRILOGY
- MARIO KART 64
- GOLDENEYE 007
- EXTREME G
- DIDDY KONG RACING...

Nº 2 | 795 Ptas.



- TUROK 2
- FIFA: RM98
- V-RALLY 99
- F-1 WGP
- LEGEND OF ZELDA
- BANJO-KAZOOIE
- DUKE NUKEM 64
- YOSHI'S STORY
- MISSION:IMPOSSIBLE
- MORTAL KOMBAT 4...

Nº 4 | 795 Ptas.



- RESIDENT EVIL 2
- SHADOWMAN
- CASTLEVANIA 64
- BOMBERMAN HERO
- F-ZERO X
- STAR WARS RACER
- BEETLE ADVENTURE RACING
- QUAKE II
- TONIC TROUBLE
- MARIO GOLF
- HYBRID HEAVEN
- MARIO PARTY
- ZELDA 64...

Nº 5 | 795 Ptas.



LOS EXPERTOS DE NINTENDO ACCIÓN TE DESCUBREN EN ESTA GUÍA TODOS LOS SECRETOS DEL JUEGO. Y PARA QUE NO TE PIERDAS, INCLUYE MAPAS DE TODOS LOS NIVELES.

COMPLETA TU COLECCIÓN

Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de abajo, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.

- ☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation (Vol. 4) + Guías Platinum, por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 5), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 6), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 7), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 8), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 9), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1), por 795 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2), por 795 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 4), por 795 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 5), por 795 Ptas*

(*) Gastos de envío 400 Ptas.

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....

Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.

☐ Contra Reembolso (sólo para España)

☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express

Núm. _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ Caduca _ /_

Fecha y Firma



Otros lanzamientos

Batman: Chaos in Gotham



■ UBI SOFT ■ BEAT'EM UP
■ 5.990 PTAS. ■ +13 AÑOS

Inasequibles al desaliento, Batman y Batgirl vuelven a enfrentarse al Pingüino y compañía (y van...) en un juego que resulta atractivo por los bat-vehículos y el carisma de los protas. ¡Al fin uno bueno de Batman!

Los dos personajes, los vehículos y la variedad de escenarios molan.

Pool Master



■ TAKE 2 ■ BILLAR
■ N.D. ■ TP

Esto de jugar al billar en consola no es lo mismo que irte con los colegas, pero tiene sus ventajas: un tutorial, minijuegos de precisión y muchas modalidades. No es una maravilla pero es el primero (y único) de PS 2.

Técnicamente mejorable, pero es variado y puede valerte por ahora.

Merlin



■ RFX ■ PLATAFORMAS
■ 5.990 PTAS. ■ +3 AÑOS

Pese a su edad, Merlin salta que no veas y dispara unos rayos que da gusto. Y todo con tal de acabar los quince niveles donde, entre bonitos gráficos, esperan los enemigos del Reino. Vistoso y divertido, pero corto.

No pasará a la historia de los plataformas, pero tiene "magia".

Driving Emotion Type-S



■ Square ■ VELOCIDAD
■ 9.490 PTAS ■ TP

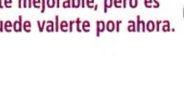
¿Square? ¿Pero esos no son los de «Final Fantasy»? Pues estos chicos hacen muy bien los RPG's pero en lo de los coches están un poco verdes. Tiene buen control, pero no destaca en ningún apartado. Un juego más.

Si no podéis esperar a «GT3», os puede servir de aperitivo.



The Simpsons Wrestling





■ FOX ■ LUCHA
■ 7.490 PTAS ■ TP

La tensión en Springfield es insostenible y Homer ha montado un ring para desfogarse con los vecinos. Barney lanza "eructos", Maggie utiliza su pelambrera, y todos contentos. No es «Smackdown» pero entretiene.

Tan simpático que se le perdona el bonito "clipping". ¡Doh!

Pinball Fantastic Journey



■ EMPIRE ■ PINBALL
■ N.D. ■ TP

¡Qué tiempos aquellos en los que las máquinas "del millón" eran las reinas de la fiesta...! Bumper por aquí, secretito de la mesa por allá y milles de puntos al marcador. ¡Dale, dale! ¡Vaya, que le he pegado a la mesa y he hecho falta! Pues igual que si mueves la de este estupendo pinball, tan real como la mesa misma. Su único fallo es que sólo tiene una mesa, pero está tan bien recreada... ¡Y encima de regalo el ya veterano «Pro Pinball The Web»!

Dos grandes pinball por el precio de uno, aunque The Web ya tenga sus añitos. Si «Fantastic Journey» tuviera otra mesa más, sería la repera, pero nos conformamos.



Gunbird 2



■ CAPCOM ■ ARCADE
■ 8.990 PTAS. ■ TP

¿No queríais sopa (digo shoot'em up)? ¡Pues tomad dos tazas! Con esta segunda parte de «Gunbird», Capcom demuestra lo mismo que con los «Street Fighter»: las 2D nunca mueren. Nueve conocidos personajes de la compañía (¡si está hasta Alucard, el de Castlevania!), scroll vertical con parallax, muchos disparos, muchas explosiones, muchas cosas en pantalla y mucha diversión. Y es que hay géneros para los que no nos importa que no pase el tiempo...

Como todos los shooter's se hace corto, pero es muy, muy divertido, más espectacular y todavía mejor que el primero. ¿Y que importa que esté en 2D?



Road Champs



■ ACTIVISION ■ DEPORTIVO
■ 5.990 PTAS. ■ TP

Coge la bici, el casco y ponte a hacer piruetas de todo tipo en un montón de circuitos con cuatro modos de juego. Los gráficos son feotes, pero tiene tantas posibilidades que se le perdona. ¡¡¡Que voyyyyyyy!!!

Si te gustan las bicis no te lo pienses: éste es tu juego.



Aqua GT

■ TAKE 2 ■ VELOCIDAD
■ 6.990 PTAS. ■ TP

Si tu sueño era montar en lancha por el Támesis, aquí lo tienes hecho realidad. Carreras totalmente zarcade, sin problemas de control, con buenos gráficos, pero carentes de emoción. Sólo para novicios de la velocidad.

Velocidad sin problemas y sin "chicha". Expertos abstenerse.





GUÍAS TOTALES

[para tus juegos favoritos]

- Dino Crisis 2
- El Dorado
- Metal Gear Solid
- Amenaza Fantasma
- Tomb Raider Chronicles
- Dinosaurio
- Alien Resurreción
- Toca World Touring Cars
- El Mundo nunca es suficiente
- Medal of Honor





Soluciones Completas

para los 10 mejores juegos del momento.

[YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO]



Los recomendados

PLAYSTATION



FEAR EFFECT 2. El género de la acción está copado por títulos enormes en PS, pero merece la pena destacar la calidad de esta apasionante secuela.

ACCIÓN
1. Dino Crisis 2
2. Driver 2
3. Syphon Filter 2

ROL
1. Final Fantasy IX
2. Final Fantasy VIII
3. Final Fantasy VII (Plat.)
4. Vagrant Story

FÚTBOL
1. FIFA 2001
2. ISS PRO EVOLUTION 2
3. Esto es fútbol 2



ISS PRO EV. 2.

SHOOT'EM UP
1. Quake II
2. Medal of Honor U.
3. El Mundo Nunca es...

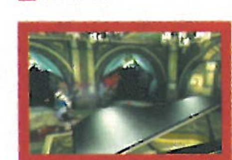
ESTRATEGIA
1. Red Alert
2. Theme Park World
3. Front Mission 3

PLATAFORMAS
1. Crash Bandicoot 3
2. Rayman 2
3. Abe´s Exoddus

AVENTURA GRÁFICA
1. Discworld Noir
2. La ruta hacia El Dorado

LUCHA
1. Tekken 3 (Platinum)
2. Rival Schools
3. Soul Blade (Platinum)

AVENTURA
1. Metal Gear Solid
2. Resident Evil 3 Nemesis
3. Resident Evil 2 (Plat.)
4. Tomb Raider: TLR



RESIDENT EVIL 3 NEMESIS.

VELOCIDAD
1. Gran Turismo 2
2. Colin Mcrae 2
3. World Touring Cars

DEPORTIVOS
1. NBA Live 2001
2. KO Kings 2001
3. I. Track & Field II

VARIOS
1. Beatmania
2. Tony Hawk´s 2
3. Manager de Liga 2001



MANAGER DE LIGA.

Imprescindibles
- CRASH BANDICOOT 3
- DINO CRISIS 2
- DRIVER 2
- FIFA 2001
- FINAL FANTASY IX
- GRAN TURISMO 2
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 3
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR

DREAMCAST



GRANDIA II. El mejor rol del momento, de la mano de Game Arts, aterriza en Dreamcast con un juego espectacular con todo el sabor de los clásicos.

ACCIÓN
1. Jet Set Radio
2. Crazy Taxi
3. Super Runabout

ROL
1. Phantasy Star Online
2. Grandia II
3. Silver

VELOCIDAD
1. MSR: Metropolis SR
2. F-1 Racing Champ.
3. Vanishing Point

DEPORTIVOS
1. Virtua Tennis
2. NBA 2K
3. WWS Euro Edition

SHOOT'EM UP
1. Quake III

LUCHA
1. Soul Calibur
2. Dead or Alive 2
3. Marvel vs Capcom 2

AVENTURA
1. Shenmue
2. R.E. Code: Veronica
3. Resident E. 3 Nemesis

PHANTASY STAR ONLINE. Junto con «Grandia II», el mejor RPG en Dreamcast.

PLATAFORMAS
1. Sonic Adventure
2. Rayman 2

VARIOS
1. Chu Chu Rocket!
2. Samba de Amigo

Imprescindibles
- JET SET RADIO
- MSR
- NBA 2K
- PHANTASY STAR ONLINE
- QUAKE III
- R. E. CODE: VERONICA
- SHENMUE
- SONIC ADVENTURE
- SOUL CALIBUR
- VIRTUA TENNIS



SHENMUE. Después de varias semanas desde su lanzamiento, «Shenmue» sigue siendo el juego más elogiado por los usuario de Dreamcast

GAME BOY

POKÉMON ORO Y PLATA. Después de arrasar en Japón y en USA, la nueva entrega de los Pokémon llega a dispuesta a batir todos los records.

ACCIÓN
1. Metal Gear Solid
2. Perfect Dark
3. Cannon Fodder

DEPORTIVOS
1. Mario Tennis (Color)
2. All Star Tennis (Color)
3. Ready 2 Rumble (Color)

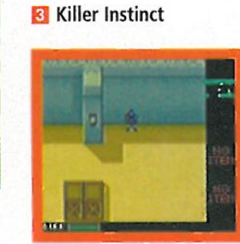
PLATAFORMAS
1. Donkey Kong (Color)
2. Mario Bros DX (Color)
3. Wario Land 3 (Color)

VELOCIDAD
1. Top Gear Rally 2 (Color)
2. F-1 WGP II (Color)
3. Wacky Racers (Color)

AVENTURA
1. Tomb Raider
2. Mission: Impossible
3. Quest for Camelot (Color)

FÚTBOL
1. Ronaldo V-Football
2. Barça Football (Color)

LUCHA
1. Street Fighter Alpha
2. X-Men
3. Killer Instinct



METAL GEAR SOLID.

ROL
1. The Legend of Zelda (Color)
2. Pokémon Oro y Plata
3. Pokémon Rojo, Azul y Amarillo

VARIOS
1. Tetris (Color)
2. Pokémon Trading Card
3. Pacman (Color)

Imprescindibles
- DONKEY KONG
- METAL GEAR SOLID
- PERFECT DARK
- POKÉMON ORO Y PLATA
- STREET FIGHTER ALPHA
- TETRIS DX
- THE LEGEND OF ZELDA DX
- TOMB RAIDER



READY 2 RUMBLE.



TOMB RAIDER.

NINTENDO 64



BANJO TOOIE. Las plataformas vuelven a estar de enhorabuena en N64 gracias a la llegada de esta nueva joya de Rare.

VELOCIDAD
1 Ridge Racer 64
2 Star Wars: Racer
3 F-1 World GP (P. Choice)

LUCHA
1 WWF Attitude
2 Super Smash Bros
3 Mortal Kombat 4

ACCIÓN
1 Perfect Dark
2 Goldeneye (P. Choice)
3 El Mundo Nunca es...
4 Turok 3



PERFECT DARK.

DEPORTIVOS
1 Mario Tennis
2 1080° Snowboarding
3 I. Track & Field

SHOOT'EM UP
1 Rogue Squadron
2 Forsaken

ESTRATEGIA
1 Command & Conquer

FÚTBOL
1 ISS '98
2 FIFA '99



FIFA '98.

ROL
1 The Legend of Zelda: Ocarina of Time
2 Zelda: Majora's Mask



ZELDA' MAJORA'S MASK. Link sigue arrasando en N64.

AVENTURA
1 Resident Evil 2
2 Winback
3 Shadowman

PLATAFORMAS
1 Super Mario 64
2 Banjo-Tooie
3 Donkey Kong 64

VARIOS
1 Pokémon Stadium
2 Mario Party 2
3 Pokémon Puzzle League

Imprescindibles

- BANJO-TOOIE
- GOLDENEYE (Players Choice)
- ISS '98
- MARIO KART (Players Choice)
- PERFECT DARK
- RESIDENT EVIL 2
- RIDGE RACER 64
- SUPER MARIO 64
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- ZELDA MAJORA'S MASK

PS2



ZONE OF THE ENDERS. Estando Hideo Kojima detrás del proyecto no podíamos esperar más que un gran juego para PlayStation 2.



KESSEN. La estrategia parece que va a ser uno de los géneros más importantes en PS 2.



RIDGE RACER V.



TTT.

ACCIÓN
1 Zone of The Enders
2 Oni
3 Dynasty Warriors

VELOCIDAD
1 Ridge Racer V
2 Moto GP

LUCHA
1 Tekken Tag Tournament
2 Dead or Alive Hardcore

ESTRATEGIA
1 Kessen

FÚTBOL
1 ISS
2 FIFA 2001

DEPORTIVOS
1 NBA 2001
2 KO Kings 2001

PLATAFORMAS
1 Rayman Revolution

Imprescindibles

- FIFA 2001
- ISS
- KESSEN
- ONI
- RAYMAN REVOLUTION
- RIDGE RACER V.
- TEKKEN TT
- ZONE OF THE ENDERS

LA COMPRA DEL MES

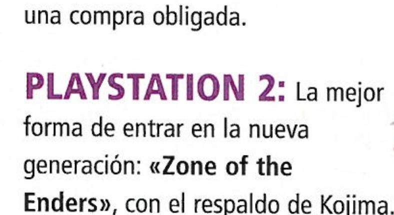
PLAYSTATION: Los amantes de las aventuras, no deberían dejar pasar **«Fear Effect 2»**, siempre que tengan 18 años, claro. Para los futboleros, **«ISS Pro Ev. 2»** y **«Manager de Liga 2001»** son dos buenas, y dispares, opciones.

NINTENDO 64: La única, aunque excelente, opción de este mes es **«Banjo Tooie»** un plataformas con toda la magia de Rare.

GAME BOY: Cuatro palabras: **«Pokémon Oro y Plata»**.

DREAMCAST: Aunque no sepas inglés, si te gusta el rol **«Grandia II»** es una compra obligada.

PLAYSTATION 2: La mejor forma de entrar en la nueva generación: **«Zone of the Enders»**, con el respaldo de Kojima.





ZONE OF THE ENDERS



Trucos

ZELDA MAJORA´S MASK





A pesar de la polémica que ha suscitado este juego debido a los problemas que ya todos conoceréis, no podemos negar que se trata de un juegazo para la Nintendo 64 y una compra obligada para todo amante del rol que se precie de serlo. Sin duda, su extensión puede hacer que preciséis alguna ayuda extra, así que leed lo que os contamos a continuación ya que puede resultaros de gran utilidad.

RUPIAS A TUTIPLÉN

En el campo de Términa ve hacia al Camino Lácteo. Cerca de los árboles un buitre intentará asaltarte. Véncele y obtendrás 200 rupias. Puedes poner el dinero en el banco y vencer al buitre de nuevo, todas las veces que quieras. Dinero, dinero, dinero...

RIDGE RACER V



Namco hace tiempo que sabe que su saga automovilística funciona, así que hace unos meses le insufló 128 bits y el resultado es verdaderamente atractivo. Las carreras se hacen entretenidas y divertidas, máxime si añadimos estos pequeños trucos...

INTRO A TU GUSTO

Habréis observado que la intro del juego posee partes que son movidas por la propia consola y otras que no. Las primeras pueden ser modificadas en tiempo real por el jugador. Para ello simplemente hay que pulsar el botón R1. Si lo pulsamos una vez, los gráficos se pondrán en blanco y negro. Con la segunda pulsación los gráficos se pondrán amarillentos. Si pulsas una vez más aparecerá un efecto de difuminado que elimina los "jaggies" de los polígonos. Si pulsas L1, retrocederás a los efectos anteriores.

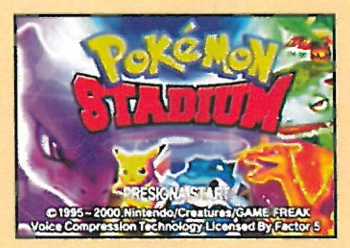
VEHÍCULO PAC-MAN

Corre durante más de 3000 kilómetros y aparecerá un nuevo modo de carrera: la carrera Pac-Man. si la superas, el regalo será el coche Pac-Man y alguna sorpresita extra...





POKÉMON STADIUM



La última gallina de los huevos de oro de Nintendo sigue dando alegrías a sus miles de aficionados. La posibilidad de enfrentar a las más famosas mascotas de bolsillo en la N64 es todo un acierto y un reto para los más avezados entrenadores. Pero nosotros tenemos más...

HIPER DIFICULTAD

Selecciona el modo para un solo jugador contra tres jugadores controlados por la consola. Has de ganar el reto "Who´s the Best?" cinco veces seguidas en el modo de habilidad difícil. Ahora los jugadores controlados por la CPU podrán ser establecidos en el modo de hiper dificultad.

FINAL FANTASY IX



El mejor juego de la historia de Playstation ha encandilado a los roleros de medio mundo. Para colmo, es tan inmenso que, a pesar de haber publicado una extensa guía el mes pasado, los truquillos siguen apareciendo. ¡Y que sea por muchos años! Debemos dar las gracias por el siguiente truco a Claudio Estrella, que nos escribe desde la red. ¡Muy amable!





CASI INMORTAL

Para conseguir este gran privilegio, hay que equipar a todos con Autoespejo y Autorevitalia. Con el primero se puede quitar 9999 a cualquier contendiente (haciendo una magia de Vivi como Piro++, Electro++, etcétera a los 4 miembros del grupo a la vez y ésta se reflejará mucho más fuerte en el adversario. Para curarte has de poner a Daga o Eiko en tu grupo y dotarlos de AntiEspejo, de manera que las curas no se reflejarán en los aliados.

SAMBA DE AMIGO



No cabe duda de que el género del bailoteo ha sido un acierto en el panorama consolero. Este juego, además, muestra un apartado gráfico muy divertido y una banda sonora cargada de canciones que todos hemos bailado en la discoteca. Un poquito más de diversión llega ahora de la mano de tita Hobby Consolas.

MODO ALEATORIO

Ve a la pantalla de selección de dificultad y agita la maraca izquierda en la posición baja quince veces (si sólo dispones del pad normal de Dreamcast, mantén pulsado el botón que corresponde a la posición baja de la maraca izquierda).

MODO SUPERDIFÍCIL

De nuevo en la pantalla de selección de dificultad, agita la maraca izquierda en la posición alta quince veces (para el pad, mantén presionado el botón correspondiente a la posición alta de la maraca izquierda).

GUN GRIFFON BLAZE

El catálogo de PlayStation 2 continúa completándose poquito a poco. Ya tenemos al representante de la acción más nipona, con un resultado muy interesante. ¿Viste ya el comentario de tu revista favorita? Si te ha convencido, adquiérelo y echa un vistazo al siguiente truco.



BOMBAS DE MÁS

Cuando tengas que introducir el nombre de tu piloto introduce "FEA MASTER!". La nacionalidad ha de ser Mexico y sexo femenino. El juego comenzará con la aceptable cifra de doce bombas.

SHENMUE



Las palabras se quedan cortas para describir la maravilla jugable que supone Shenmue. Los que ya hayáis jugado con este GD comprenderéis que no se trata de los gráficos, de la historia o los minijuegos. Se trata de un todo único e inimitable que, como remate, está lleno de pequeñas sorpresas como las que en este momento pasamos a revelaros:

CLIMATOLOGÍA REAL

Pocos juegos pueden obsequiarnos un puntazo como este. Si consigues completar el juego y salvas los datos, en el menú de Opciones aparecerá una nueva opción llamada "Magic Weather". Si ahora das comienzo una nueva partida podrás comprobar que el tiempo atmosférico es el mismo que el registrado realmente en 1986 y 1987 en el observatorio de Yokosuka. Sin palabras.

70 PERSON BATTLE

Este nuevo modo de juego se obtiene si primero consigues terminar el videojuego. Seguidamente vete al disco tres y, en él, a su menú principal. En el menú de Opciones estará disponible la opción.

AYUDA DE LA ADIVINA

Ve a hacer una visita a Lapis y una vez allí selecciona el apartado "Gamble". Ella te dará un número clave. En la sala de los recreativos ve a la tragaperras que tenga el mismo número que te indicó la adivina y tendrás un porcentaje muy alto de posibilidades de ganar. No funciona siempre, pero resulta muy útil.





JUNGLE BOOK

Si te has atascado en alguna fase o no has apuntado algún password, aquí los tienes.

ELEGIR FASE:

BMHG

FASE DE BAGHEERA:

RV12	FVPD
XTRB	KXFJ
NEWX	NG2R

FASE DE KAA:

*XDN	RS9K
IBRT	N*29
X656	I3BS

FASE DE LOUIE:

NZSV	UPXN
TVD6	NP3K
XNNB	H6*Y

FASE DE BALOO:

VJ3S	XK7X
PNMP	068C
FLTX	YLQK
0V2D	

FASE DE SHERE HHAN:

FY7P	YYNZ
7XM0	4PPX
PR6L	BMNG





TRUCOS A LA CARTA

Mª VICTORIA BALLESTEROS (E MAIL)

En el último número de la revista Hobby Consolas dabais unos trucos sobre el juego ***Moto Racer World Tour*** *de Playstation, he perdido la revista y me gustaría que me volvierais a indicar los trucos de este juego. Gracias por adelantado, Marivi.*

¿Que has perdido un número de la Hobby? Claro, eso te pasa por sacarla de la vitrina, te lo tenemos dicho. Bueno, no te preocupes, que aquí están tus trucos: para obtener todos los trucos pulsa en el menú principal ■, ▲, ●, ●, ↑, ↑, ←. Para ralentizar a tus rivales presiona en el mismo menú abajo, ↑, ↑, →, ▲, ■, R2.

PATAQUILLO BARNA (BARCELONA)

Me gustaría que me dierais un truco para ese peaso de juego que es el ***Space Channel 5****. Saludos de Pataquillo Barna Group.*

¿? ¿Eso de Pataquillo Barna qué es? En fin, no suena nada mal, chaval, así que como recompensa veamos un truco para las aventuras de Ulala: Para conseguir rutas alternativas, completa el juego y, una vez hecho esto, carga la última partida grabada y empieza una nueva en cualquier fase. Si además quieres ver a Ulala "on fire" obtén un ranking superior al 95%. Saludos, majete.

JESÚS ROJO (VALLADOLID)

Hola, Hobby Consolas. Mi nombre es Jesús y tengo a todos los luchadores de ***Marvel VS Capcom*** *de PSX y me he pasado el juego con todos. Pero he visto a la máquina hacer que (cuando lucha) Ryu se transforma en Ken o en Akuma y me gustaría saber qué combinación de botones hay que introducir para que se transforme. Muchas gracias.*

Efectivamente, Ryu se ha vuelto un transformista y es capaz de convertirse en Ken o Akuma. Para ello, lucha hasta que tengas la barra de especiales en un nivel y luego haz el movimiento →, →-↓, ↓, ↓-←, ← + puñetazo fuerte (para ser Akuma) o puñetazo medio (para Ken). Para volver a la forma de Ryu, haz el mismo movimiento, pero esta vez pulsando al final puñetazo débil.

ANDRÉS

Hola a todo Hobby Consolas, me llamo Andrés y os escribía para ver si podíais decirme cómo conseguir a los personajes secretos del ***Street Fighter Alpha 3*** *de Playstation. Muchas gracias.*

Vaya, este mes repiten los héroes de Capcom. Toma nota: para obtener a Balrog en versión recreativa hazte Master en cualquier ISM en el modo World Tour. Ilumina a Balrog, mantén pulsado L2 y pulsa cualquier otro botón. Para Guile, véncele cuando aparezca entre los niveles 19 y 27 del modo World Tour (aparece al azar). Evil Ryu se consigue alcanzando el nivel 28 en el modo World Tour. Por último, Evil Akuma será tuyo si obtienes el Master en todos los ISM del modo World Tour. Luego ilumina a Akuma, mantén presionado L2 y pulsa un botón cualquiera. El maestro Gouken te desea suerte. ¡Shoryu-reppa!

TONY GARCÍA (LEÓN)

Hola, Hobby. Soy un niño de León de 11 años y tenía una duda sobre el ***Final Fantasy VIII****. Mi problema es que no sé que hacer para localizar a la mamá Chocobo del Bosque de los Fundamentos. ¿Qué hago?*

Has de accionar el chocosonar al lado del árbol que está a la izquierda. Luego, detrás del chocobito que se encuentra a la derecha. Si consigues dejar sólo al chocobito del centro, aparecerá la mamá y asunto solucionado.



THE WORLD IS NOT ENOUGH

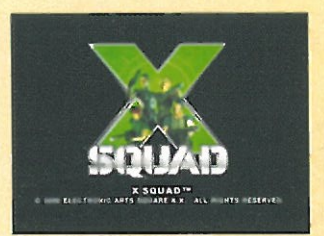
La vuelta del agente 007 a los circuitos de Nintendo 64 no ha venido de la portentosa mano de Rare, pero aún así el resultado ha sido verdaderamente espectacular. El juego es realmente envolvente y te divertirá durante mucho tiempo. Para ayudarte en las misiones no vamos a ofrecer exactamente un truco, sino un consejo muy útil.



FUERA ESTORBOS
Los personajes inocentes de os escenarios son una verdadera molestia, ¿verdad? Para no tener que preocuparte por ellos, dispárales un dardo envenenado y, mientras estén inconscientes, dales un puñetazo en la cabeza. Aunque desaparezcan, no contarán como víctimas ni te obligarán a abortar la misión.

X-SQUAD

Si el mes pasado dábamos trucos para el primer shoot'em up en primera persona para PlayStation 2, ahora le llega el turno al primero en tercera persona. Al igual que su "compañero", el resultado no está a la altura de la consola a la que está destinado sobre todo por culpa de su escasa longitud, pero pasa la prueba ajustadamente. Aquí van unas pequeñas ayudas para ayudaros en vuestra tarea matona.



Los siguientes códigos han de ser introducidos en la pantalla de titulo. Si los introduces bien, un sonidito te lo confirmará. Después de teclearlos, selecciona juego nuevo.

Soldado: ■, ●, ▲
Michaels 9mm, 99 clips. Los puntos de bonificación salen en pantalla cuando los consigues.

Sargento: ▲, ●, ■
Taylor M82 sin límete de peso, Micheals 9mmS, 99 clips y bonificación en pantalla.

Teniente: R1, L2, L1, R2
Escudo nivel 2, Taylor M82 sin límite de peso, Micheals 9mmS, 99 clips, bonificación en pantalla. Al acabar el nivel, recibirás 10000 puntos extra.

Capitán: ●, R1, ●, L1, ▲, R2
Taylor M82, radar, sin límite de peso, Micheals 9mmS, 99 clips. Bonos en pantalla.

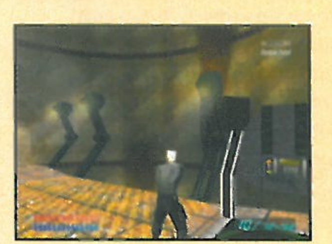
Mayor: L2, ■, R2, ▲, L1,
Escudo de nivel 3, sensor de nivel 3, círculo, R1 Taylor M82, radar, sin límite de peso, Micheals 9mmS, 99 clips. Bonos en pantalla.

Coronel: ▲, ■, ●, ■, ▲, ●
Escudo de nivel 3, sensor de nivel 3, radar, sin límite de peso, nivel principiante para todas las armas, 99 clips. Bonos en pantalla.

General: L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, R2
Escudo de nivel 3, sensor de nivel 3, radar, sin límite de peso, nivel medio para todas las armas, 99 clips, bonos en pantalla.

Master: ●, ●, ●, ●, ▲, ■, ■, ■, ■
Escudo de nivel 3, sensor de nivel 3, radar, sin límite de peso, nivel master en todas las armas, 99 clips y bonos en pantalla.





TRUCOS PLATINUM

TONY HAWK'S PRO SKATER

TODOS LOS NIVELES DE PRÁCTICA
Pausa mientras estés jugando y mantén presionado L1. Tras esto, pulsa ■, ↑, ←, ↑, ● y ▲. Si lo has hecho bien la pantalla se agitará. En la pantalla de selección de nivel aparecerán las nuevas opciones.

MODO CHEAT
Durante el juego pulsa el botón de pausa y mantén el botón L1 pulsado. Luego presiona ●, →, ↑, ↓, ●, →, ↑, ■, ▲.

SELECCIÓN DE NIVEL
Pausa durante el juego y, mientras pulsas L1, teclea ▲, →, ↑, ■, ▲, ←, ↑, ■, ▲.

DESTRUCTION DERBY 2

CÓDIGOS ESPECIALES
Introduce estos interesantes códigos como nombre cuando escoges el modo campeonato para un coche stock.

MACSrPOO	Todas las pistas
CREDITZ!	Créditos animados, para no aburrirse
ToNyPaRk	Distintos tipos de créditos

G-POLICE

ESCUDOS ILIMITADOS
Durante el informe de misión, presiona ← + L1 +R2 + ■.

ARMAS ILIMITADAS
Durante la revisión de armas, presiona ← + L2 + R1 + ●. Ha llegado la hora de la acción.

007: EL MAÑANA NUNCA MUERE

ELEGIR MISIÓN
Ve al menú principal e introduce esta secuencia: SELECT, SELECT, ●, ●, L1, L1, ●, L1, L1.

TODAS LAS ARMAS
Para tener todas las armas de la misión, la secuencia (previa pausa) es SELECT, SELECT, ●, ●, L1, L1, R1, R1.

TODA LA SALUD
No necesitas a Txumari, sólo pulsa pausa durante el juego y luego SELECT, SELECT, ●, ●, ↑, ↑, ↓.

INVENCIBLE
Pausa el juego y pulsa SELECT, SELECT, ●, ●, ▲, SELECT. Easy as pie, ¿verdad?

SERIE VALUE

WORMS

NUEVAS ARMAS
Con tanta variedad es complicado, pero si consideras que tu armamento es insuficiente, ve a la ventana de Opciones de Armas y pulsa X + cuadrado varias veces hasta que se confirme que has activado el truco. Tendrás las MORTALES banana bombs y sheep bombs. Que tiemblen los chicos malos.

BLOODY ROAR 2

SHEN LONG SELECCIONABLE
¿Quieres más contendientes? Acaba el juego en modo Arcade sin continuar ni una sola vez para acceder a este luchador oculto.

VARIOS TRUQUITOS
No es precisamente difícil, simplemente acaba el juego en el modo Arcade y tendrás unos cuantos trucos nuevos.

STAR WARS: JEDI POWER BATTLES

No se prodigan mucho los beat'em up últimamente por las consolas, por lo que siempre se agradece un nuevo representante. Si añadimos al cóctel la magia de Star Wars el resultado tiene muchas posibilidades de ser, por lo menos, resultón, como el juego que nos ocupa. ¿Queréis más buenas noticias? Pues resulta que tenemos un montón de trucos.





KI-ADI-MUNDI
Para tener a este personaje disponible has de tener éxito en todos los niveles de entrenamiento y guardar el juego.

DARTH MAUL
Te interesa este misterioso personaje, ¿verdad? Para tenerlo completa el juego con Qui-Gon Jinn. Ve a la pantalla de elección de personaje y resalta a Qui-Gon Jinn. Al presionar Start aparecerá el nuevo contendiente.

REINA AMIDALA
Acaba el juego con Obi-Wan. En selección de personaje ilumina a Obi-Wan y pulsa start. ¡Es el turno de las chicas!

CAPITÁN PANAKA
Deja de reirte de su nombre y termina el juego con Plo Koon. De nuevo en selección de personaje, ilumina a Plo Koon y pulsa start.

DESBLOQUEAR DROIDEKAS
Simplemente acaba el juego con Plo Koon.

DESBLOQUEAR KAADU RACE
Completa el juego con Adi Gallia.

DESBLOQUEAR MODO SURVIVAL
Vuelve a acabarte el juego, esta vez con Mace Windu.

COLIN MCRAE 2.0

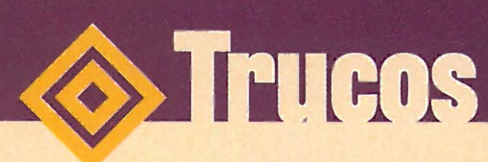




í, claro, se meten con el pobre Carlos porque no acaba casi ninguna carrera. Es ue la gente se cree que esto de los rallies es muy facilito. Pues no, señores. Si uereis comprobarlo en todo su esplendor, jugad a este estupendo compacto, que osotros nos encargamos de daros trucos.

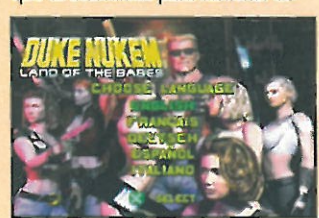
ÓDIGOS PARA ALEGRARTE EL DÍA
ntroduce los siguientes códigos en la opción de crear piloto antes de una ompetición y verás como eres más feliz...

NECAREFULOWNER	Siete nuevos modelos de coches y carrocerías nuevas para los modelos clásicos.
ORRIMSCART	Modo espejo
RUNEJUICE	Más velocidad
EURALNIGHTMARE	¡Pilotos asesinos!
JBBERTREES	Colisiones irreales (sólo en competición individual)
OCKETFUEL	Velocidad de vértigo
ASYROLLER	Ruedas para cegatos
ELLOCLEVELAND	Todos los niveles de las competiciones
REATBALLSOF	¡Tu coche dispara fuego!



DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES

¡Ya teníamos ganas de ver al Rey con nosotros! El tipo más duro, más irónico y más ligón de los últimos años ha regresado con más cerdos, más tiros y más nenas que nunca. Ve al menú de Trucos dentro de Opciones y pulsa las combinaciones que te indicamos para disfrutar de trucos de los buenos.



ELEGIR NIVEL
●, ✖, ■, ■, ✖, ■, ●.

INVENCIBLE
L1, ■, ●, ●, ■, L1, L2.

TODAS LAS ARMAS
R2, ✖, L1, ■, R1, ●, L2.

DOBLE DAÑO
■, ■, ■, ●, ●, ●, ✖.

DUKE CABEZÓN
■, ■, ✖, ●, ●, ✖, ■.

TODOS LOS TRUCOS
L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, ●, ●, ●, ●, ✖, ✖, ✖, ✖, ■, ■, ■, ■, select, select, select, select. ¡Uf, uf!

X-MEN: MUTANT ACADEMY



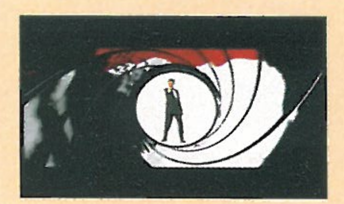
El mes pasado ya recibíamos una nueva versión de los mutantes de Marvel en la portátil de Nintendo, pero el juego que nos ocupa aún da mucho de sí. Este arcade de lucha ha colmado las expectativas de los fans de los X-Men y aún podemos sacarle más jugo a base de truquitos...

CONTROLAR A FÉNIX
Ya dimos en su momento un truco para controlar a Apocalipsis. Ahora le toca a la versión más poderosa de Jean Grey. Dirígete a la pantalla de título y pulsa ↓, →, ↓, ↑, →, B+A. Un mensaje te confirmará que lo has escrito bien.

007 RACING

Hombre, muchas chicas monas no vas a encontrar en la última aventura de Bond (salvo la saltimbanqui de las misiones especiales), pero por lo menos te vas a dar el lujazo de ver desfilar un montón de coches que quitan el hipo. El juego es bastante entretenido y va a gustar a los fans del agente británico y, si no es así, esperemos que estos trucos puedan solucionarlo.

ASTON MARTIN VANTAGE EN MODO DOS JUGADORES
Ve a la pantalla de título y presiona L1, R1, ▲, ●, y ✖. Si lo has hecho bien, oirás una risa. Un lujazo de coche.



TRANSEÚNTES ALTOS
En el modo misión, introduce en el apartado de nombre "LEMKE".

REPETICIÓN DE LA PRE-MISIÓN
Si ya estás cansado de la secuencia FMV y quieres ver qué tal lo hiciste tú mismo, completa la pre-misión en dificultad Agent en menos de un minuto y medio.

SIN RADAR
Para prescindir del radar en el modo de dos jugadores, completa la misión "Ambush" con una salud del 85% como mínimo con el nivel de dificultad Agent.

TODAS LAS MISIONES
Acaba la misión "Highway Hazard" sin golpear ninguno de los coches que van por la calle en el nivel de dificultad "00 Agent". Tendrás todas las misiones disponibles en el modo "007 Agent".

TRUCOS PLATINUM

APOCALYPSE

ACTIVAR CHECK POINTS
Para poner activos todos los Check Point de los niveles pausa mientras estés jugando una partida. ¿Ya? Ahora presiona L1, mantenlo y pulsa ■, ●, ✖.

TODAS LAS ARMAS
De nuevo tienes que pausar el juego y mantener presionado L1. Seguidamente, la secuencia es ■, ●, ↑, ↓, ✖, ■. ¡El amigo Willis está listo!

INVULNERABLE
En pausa y manteniendo L1, pulsa ↓, ↑, ←, →, ▲, ↑, →, ↓.

TODOS LOS NIVELES DISPONIBLES
¿Lo adivinas? Así es, pausa, mantén presionado L1 y ahora teclea ▲, ↑, ✖, ↓.

VIDAS INFINITAS
Para durar más que un día con Lauren Postigo pausa, mantén L1 y presiona ▲, ●, ✖, ■.

WIPE3OUT

CLAVES VARIAS
Ve a la pantalla de Nombre Predeterminado en Opciones e introduce estas claves. Un parpadeo confirmará que el truco ha funcionado.

DEPUTY: Armas infinitas
GEORDIE: Escudo infinito
CANERW: Cuatro prototipos de circuitos nuevos
WIZZPIG: Todos los circuitos
AVINIT: Vehículos nuevos
THEHAIR: Todos los campeonatos disponibles.

SILENT HILL

OPCIONES EXTRA
Si completas el juego, aparecerán unas opciones supersecretas en el inventario o en la pantalla de comienzo. Al entrar en el menú de opciones, presiona L1 o R1 y las nuevas opciones aparecerán, como la facultad de ajustar la cantidad de munición que se puede recoger. El numero aumentará con las sucesivas veces en las que te acabes el juego de nuevo.

HERCULES

CONTRASEÑAS

Big Olive:
Centauro/Escudo/Hydra/Hércules
Hydra Canyon:
Escudo/Yelmo/Escudo/Soldado
Medusa's Lair:
Arquero/Pegaso/Arquero/Centauro
Cyclops Attacks:
Yelmo/Pegaso/Hércules/Arquero
Titan Flight:
Soldado/Escudo/Escudo/Rayo
Passageways of Eternal Torment:
Medusa/Soldado/Centauro/Pegaso
Vortex of Souls:
Soldado/Rayo/Soldado/Centauro

SERIE VALUE

PORSCHE CHALLENGE

SECUENCIAS FINALES
En el menú principal presiona ■, ●, ← + SELECT, → + SELECT. Hala, a disfrutar.

LENTE DE OJO DE PEZ
Para este curioso truco ve al menú principal e introduce ■ + ▲ + ●, L1, L2, R2, R1.

MODO ESPEJO
Otra vez en el menú principal, ← + ●, ↓ + ▲, → + ■.

INTENTOS ILIMITADOS
Nada, que si te cuesta pasarte ese reto que tanto te preocupa, ve al menú principal y pulsa L1+L2, R1+R2+■ y podrás practicar todo lo que quieras.

CHICKEN RUN

¿Te ves capaz de escapar de un peligroso campo de concentración mientras buscas toda clase de cachivaches? Entonces posiblemente Chicken Run sea tu juego. La aventura basada en el film sirve para satisfacer las ansias de aventura de los que ya jugaron a joyas como Metal Gear Solid. Para más inri, nuestros expertos investigadores han dado con algún incentivo.

FINAL ESPECIAL

Si crees que ya lo has visto todo en el juego, recolecta todas las fotos de bonificación y obtén una medalla de oro en todos los minijuegos. ¿Ya lo has hecho? ¡Vaya, eres un monstruo! En ese caso ve a la cabaña 1 y obtendrás una nueva opción: el final de bonificación.



WINBACK

Este tipo de juegos (tipo duro en mitad de una misión de espionaje plagada de acción) no es demasiado pródigo en la consola de la gran N, así que este juego, a pesar de no atesorar una calidad extraordinaria, se agradece. Prepara tu arma, tensa los dedos y,... apunta nuestros trucos, por supuesto.



TODOS LOS JUGADORES EN MODO MULTI

En la pantalla de presentación (cuando aparece "press start"), presiona ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←, mantén presionado c-↑ y finalmente pulsa START.

TODA LA ENERGÍA, SUDDEN DEATH Y TRIAL MODE

Llega hasta el final del juego en el modo difícil.

TONY HAWK 2

El apasionante juego de skate del amigo Tony parece no haber dicho su última palabra en lo que a trucos se refiere. La segunda hornada llega a continuación. Tomad buena nota porque no tienen desperdicio.

MODO TURBO

Para patinar a toda pastilla pausa el juego y mantén presionado el gatillo izquierdo. Tras esto, pulsa abajo, X, Y, derecha, arriba, B, ↓, X, Y, →, ↑, B.

SKATE HEAVEN

El paraíso de los patinadores será tuyo si terminas todos los objetivos que hay en el modo Career con todos los patinadores que aparecen por defecto, Spiderman (recordad el truco del mes pasado para desbloquearlo), Officer Dick y un personaje personalizado por vosotros.



PRIVATE CARRERA

Para obtenerla completa con éxito todos los gap de los niveles normales del modo carrera.

MODO KID

¿No te bastó con los cabezones? Para recuperar algo de la frescura de la juventud completa todos los objetivos que hay en el modo Carrera tres veces.

COMO EN LA LUNA

Este es más complicado, pero la sensación que se tiene es impagable... En fin, cumple los objetivos del modo Carrera trece veces.

THE MUMMY

Unos meses atrás pudimos ver al intrépido Brendan Fraser agitar su espada contra las hordas de seres del más allá que pretendían detener su avance en una aventura que no llegó a cuajar. Si te gustó la peli o eres poco exigente con este tipo de productos quizá no sea mala compra. Para dar algo más de longevidad al asunto, los programadores han añadido unos pequeños extras en función del porcentaje con el que hayas acabado el juego.

Acabado al 50%	Nivel de bonificación
Acabado al 55%	Munición ilimitada
Acabado al 60%	Vidas ilimitadas
Acabado al 65%	Salud ilimitada
Acabado al 78%	Todos los trucos





RAYMAN REVOLUTION

Este juego ha triunfado en todos los formatos por los que ha pasado y no se debe a la casualidad: hace mucho que no veíamos un plataformas tan variado y complejo y, desde luego, es uno de los grandes en Play 2. La guinda del pastel es esta pequeña colección de trucos que siguen a continuación.



MINIJUEGOS

Ve al menú de opciones. Una vez allí, selecciona el apartado voces de la opción idioma. Ilumina "Raymanian" y mantén pulsado L1 y R1. Sin soltarlos, introduce la secuencia L2, R2, L2, R2, L2, R2. Aparecerá un nuevo menú con minijuegos para multijugador.

BABY SOCCER

Para ver esta curiosidad primero tienes que haber realizado el truco anterior. Verás que uno de los minijuegos se llama "Baby Soccer". Empieza una partida en este juego y mantén presionado L1 y R1, presionando seguidamente L2, R2, L2, R2, L2, R2. Como en todo buen juego de fútbol, podrás saber el nombre de los jugadores.

RAINBOW SIX 2

La versión de Playstation hace tiempo que llegó a las tiendas, pero esta Dreamcast ha hecho lo propio recientemente, con un estilo realista pero bastante complejo, enmendando el error del infumable "Hidden and Dangerous". Los siguientes códigos han de usarse en mitad de una partida.



TEAM GOD

Con él jugar es otra historia. Pulsa ← en el stick analógico + ↓ (cruceta) + A y sabrás a lo que nos referimos.

CABEZONES

Pulsa ↑ (analógico)+ ↓ (cruceta) + ✖. ¡Este es divertido!

POLSKA

Presiona ↓ (analógico) + ↓ (cruceta) + ✖ y verás qué sucede.



AOU SHOW 2001

Sega se consolida a la cabeza de la industria

Con la sorprendente ausencia de Capcom y SNK, el AOU Show de Tokio, sin duda la feria arcade más importante del mundo, dejó a Sega como la gran dominadora del sector, por encima de rivales tan respetables como Namco o Konami. Durante el evento se pudo disfrutar de títulos impresionantes como Vampire Night, Virtua Fighter 4 o Virtua Striker 3, además de algunas curiosidades muy atractivas.



Taito sólo pudo presentar su nuevo «Stunt Typhoon» del que ya os hablamos el mes pasado en esta misma sección.



El AOU de 2001 sirvió para que Midway y Tecmo acercasen sus posiciones sobre el desarrollo de títulos en Japón.



Namco anunció conversiones a PS2 de su placa System246, además de la creación de una nueva red de distribución en Europa.

Namco y Sega se unen en un terrorífico "shooter" para System 246.

Vampire Night

Ajos, crucifijos y, sobre todo, balas

Tras comprobar el estado de programación en que se encuentra «Vampire Night», no resulta difícil comprender que Sega ya estaba pensando en trabajar para otras plataformas antes de su anuncio oficial. El juego, que se distribuirá como un CD Rom, en lugar de DVD, comparte en gran medida las premisas de «House of Dead», como una historia dividida en capítulos, la participación de dos jugadores y el diseño de algunos enemigos. Además de reflejos y puntería, en este juego no es necesario el uso de un pedal para ocultarnos, sino que limita la dificultad a acertar en el punto débil de cada enemigo. Y aquí radica una de las novedades más interesantes, ya que los monstruos, a lo largo de los 6 niveles de «VN» (nieve, piedra, agua, fuego, luna y oscuridad) reciben daños diferentes dependiendo de la parte del cuerpo herida. Al igual que en la serie de Sega, rescatar civiles y disparar objetos serán el modo de escoger nuestro itinerario.







OTRAS MÁQUINAS



Sega volvió a brindarnos una ración de deportes con una nueva recreativa de golf y «Super Major League Baseball», ambas destinadas para el mercado japonés.



Un plátano y mucha habilidad son los ingredientes del último puzzle tipo «Marble Madness» de Sega.





Konami tampoco quiso perderse la fiesta, esta vez con nuevos juegos musicales y la tercera parte del shooter «Silent Scope».

Presentación de Virtua Fighter IV



Una expectación digna del juego más espectacular de Naomi 2,y "sólo" 5 años después de «VF3 tb».

El propio Suzuki admitió la posibilidad de trabajar en una nueva placa de Sega compatible con PlayStation 2.



El juego estará listo para el próximo Jamma Show del verano de 2001. La versión de PS 2 tardará algo más

Después de la experiencia «Shenmue», Yu Suzuki regresa a la lucha 3D.

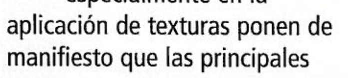
Virtua Fighter IV

La evolución de la especie





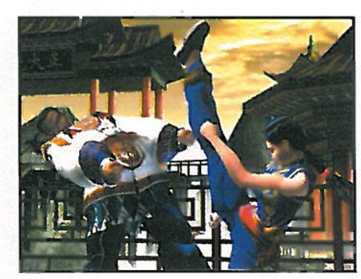
El revuelo que «VF4» ha levantado antes de su nacimiento (posible versión para PS2 incluida) quedó plenamente justificado con las primeras escenas del vídeo de presentación. El nivel alcanzado en el modelado y especialmente en la aplicación de texturas ponen de manifiesto que las principales novedades de esta cuarta parte llegarán de mano de los efectos visuales. Si bien el primer juego se caracterizaba por la aplicación de las leyes físicas sobre un cuerpo en 3D, y «VF2» fue uno de los pioneros en ofrecer mapeado de texturas, esta cuarta parte sobresale en la aplicación de efectos de luz en tiempo real, un modelado "tridimensional" en los ►

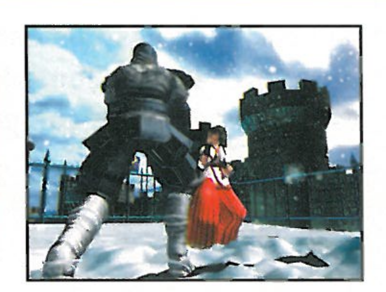


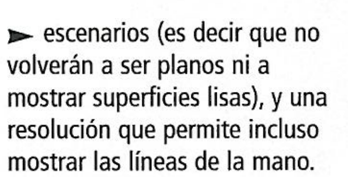


OTRAS MÁQUINAS





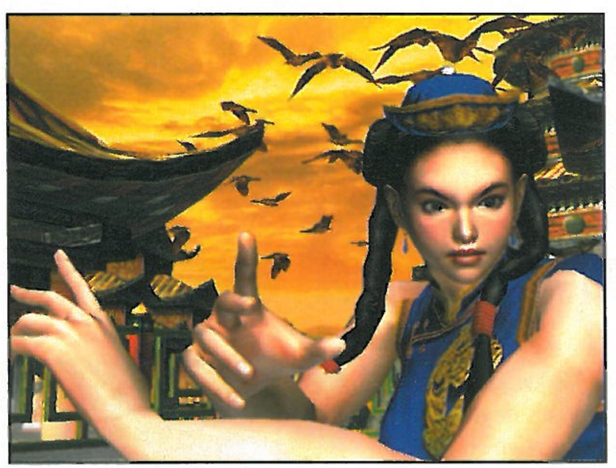




escenarios (es decir que no volverán a ser planos ni a mostrar superficies lisas), y una resolución que permite incluso mostrar las líneas de la mano.

Los luchadores cambiarán la expresión de sus caras dependiendo de la situación del combate, y por primera vez tendrán un movimiento completamente tridimensional, en lugar de hacerlo en las 6 direcciones de sus antecedentes. Además, la propia Sega ha decidido regresar al sistema de control de 3 botones que aparecía en los primeros «Virtua Fighter» (puño, patada y guardia) y dejar a un lado el botón de huida de «VF 3tb», que no consiguió añadir al combate el dinamismo que perseguía.

De momento sólo se han desvelado dos nuevos personajes (masculino y femenino) que no aparecían en las anteriores entregas, de los cuales en el AOU sólo se pudo conocer a un monje chino, maestro en el arte del Rakanken y que aún no tiene nombre.



Cada luchador estará formado por diez millones de polígonos, cambiará la expresión del rostro durante el combate y se le aplicarán efectos de luz.



El fútbol se ha convertido en el segundo deporte más popular de Japón, y Konami no ha querido perderse la fiesta con otro curioso "simulador de penalties".



El futuro del arcade discurre por muebles cada vez más espectaculares, como este de carreras de motos de nieve, diseñado por Midway.

RAREZAS

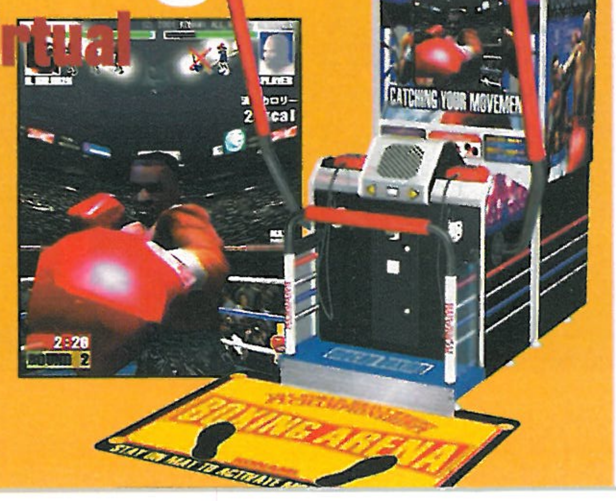


Después de los "bemani", parece que la última moda en el país del sol naciente está en tocar tambores rituales. Como en la selva.

Mocap Boxing

Besar la lona virtual

Konami se lanza a la innovación con una máquina de boxeo cuya principal virtud está en la lectura de nuestros golpes gracias a un avanzado sistema de captura de movimientos. Aunque técnicamente limitada, los sensores superiores, la alfombrilla y los guantes captan movimientos de todo el cuerpo, y resulta de lo más divertido.



RAREZAS


También estaba la nueva versión de «Photo Battle», el arcade de fotografía de Namco en colaboración con una conocida firma fotográfica.


Namco tampoco quiso perderse la oportunidad de parodiar el baseball con un sistema de control apoyado sobre el uso de dos palancas enormes. Curioso.


La última locura de Sega es este "paseador de perros" con una cinta andadora y una correa móvil sobre el mueble. El objetivo: llegar a tiempo junto a una farola.

La calidad de las dos entregas anteriores ha ahuyentado a todos sus posibles competidores.

Virtua Striker 3

El arcade por excelencia

El auge de los juegos de fútbol en Japón, después de que este país se convirtiese en el campeón Asiático del deporte rey, ha obligado a los responsables de «Confidential Mission» a poner especial cuidado con el novedoso trato realista de «VS 3». Para ello nada mejor que contar con el mejor trabajo de captura de movimientos que ha disfrutado una recreativa, sólo posible gracias a la potencia de Naomi 2, e implementar todas las reglas que se habían "perdonado" en las primeras entregas. Por este motivo, tarjetas, fueras de juego y amonestaciones arbitrales serán las principales novedades de un juego que conservará el sistema de control de 3 botones y un desarrollo en que primará el espectáculo sobre la simulación.











Expertos en Informática y Videojuegos



www.centromail.es

PROMOCIONES VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS



CRAZY TAXI ~~10.490~~ 9.990

CABLE RFU ADAPTOR SONY ~~3.990~~ 3.790

CONTROLLER DUAL SHOCK 2 SONY ~~4.990~~ 4.790



DVD REMOTE CONTROL INTERAC ~~4.990~~ 3.990



DVD REMOTE CONTROL LOGIC 3 4.990



JOYSTICK SHADOW BLADE ARCADE 12.990



MOTO GP ~~9.990~~ 9.490



MEMORY CARD 8 MB. ~~6.990~~ 6.490



MUEBLE GAME STATION 3 LOGIC 3 6.990



MULTI TAP ~~7.990~~ 7.490



SYSTEM SELECTOR PELICAN 4.990



V. BLUE THUNDER RACING WHEEL 16.900



ONI ~~10.990~~ 10.490



ARMORED CORE 2 ~~9.995~~ 9.495



DEAD OR ALIVE 2 ~~9.990~~ 9.490



ESPN INTER. SUPERSTAR SOCCER ~~9.990~~ 9.490



ESPN X-GAME SNOWBOARDING ~~9.990~~ 9.490



EVERGRACE ~~9.995~~ 9.495



F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 ~~10.490~~ 9.990



F1 RACING CHAMPIONSHIP 6.995



FANTAVISION ~~9.900~~ 9.490



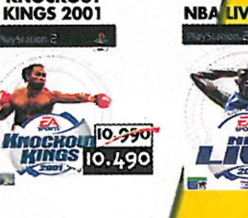
FIFA 2001 ~~10.490~~ 9.990



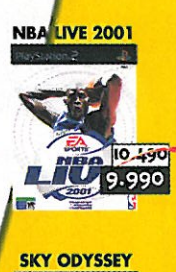
KESSEN ~~10.490~~ 9.990



KNOCKOUT KINGS 2001 ~~10.990~~ 10.490



NBA LIVE 2001 ~~10.490~~ 9.990



STAR WARS STARFIGHTER ~~10.490~~ 9.990

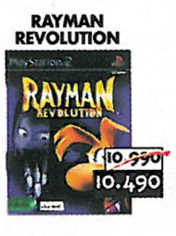
\+ UNA CAMISETA DE REGALO



NBA 2 NIGHT ~~9.990~~ 9.490



RAYMAN REVOLUTION ~~10.990~~ 10.490



RIDGE RACER V ~~9.990~~ 9.490



SHADOW OF MEMORIES ~~9.990~~ 9.490



SILENT SCOPE ~~9.990~~ 9.490



SKY ODYSSEY ~~9.990~~ 9.490



ZONE OF THE ENDERS + DEMO M. G. SOLID 2 ~~9.990~~ 9.490





SSX: SNOWBOARD SUPERCROSS ~~10.490~~ 9.990



STREET FIGTHER EX 3 ~~10.490~~ 9.990



TEKKEN TAG TOURNAMENT ~~9.900~~ 9.490



THEME PARK WORLD ~~10.490~~ 9.990



TIGER WOODS PGA TOUR 2001 ~~10.990~~ 10.490



UNREAL TOURNAMENT ~~9.990~~ 9.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de abril

IMPUESTOS INCLUIDOS

EXIT



Pedidos por Internet
www.centromail.es

FEAR EFFECT2: RETRO HELIX



~~7.990~~ 7.490

FINAL FANTASY IX



~~9.990~~ 9.490

ISS PRO EVOLUTION 2



~~7.490~~ 6.990

MANAGER DE LIGA 2001



~~7.990~~ 7.490

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS

TIME CRISIS (OP. TITAN) + G-CON 45



~~7.990~~ 7.490

PS one™



PLAYSTATION PS ONE 19.900

CABLE EUROCONECTOR Centro MAIL 990



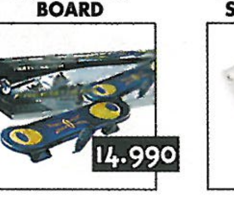

CABLE RF TV Centro MAIL 1.590



CONTROLLER DUAL SHOCK PS ONE ~~4.500~~ 4.190

FREE STYLER BOARD 14.990





MEMORY CARD SONY PS ONE ~~2.100~~ 1.990






MEMORY CARD PELICAN 1 MB 1.290



MEMORY CARD LOGIC 3 2 MB 2.990

PISTOLA LOGIC 3 P99K LIGHT BLASTER BLACK 8.990



TARJETA DE MEMORIA Centro MAIL 4 Mb 3.490



VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM ~~19.990~~ 14.990




VOLANTE GUILLEMOT FERRARI SHOCK 2 ~~10.990~~ 6.990




007 EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE ~~7.990~~ 7.490




007 RACING ~~7.990~~ 7.490

102 DÁLMATAS: CACHORROS AL RESCATE ~~7.990~~ 7.490



ALIEN RESURRECCIÓN ~~7.990~~ 7.490

BATMAN OF THE FUTURE: RETURN OF JOCKER ~~4.990~~ 4.490

BUZZ LIGHTYEAR OF S. COMMAND ~~7.990~~ 7.490

CHICKEN RUN: EVASIÓN EN LA GRANJA ~~7.990~~ 7.490




COMMAND & C.: RED ALERT 2.475



DANCING STAGE EUROMIX ~~7.490~~ 6.990



DIGIMON WORLD ~~7.990~~ 7.490



DINO CRISIS 2 ~~6.990~~ 6.490




DINOSAURIO ~~6.990~~ 6.490

DRÁCULA II: EL ÚLTIMO SANTUARIO ~~6.990~~ 6.490




DRIVER 2 ~~7.490~~ 6.990

DUCATI WORLD ~~7.990~~ 7.490

DUNE 2.475

EUROPEAN SUPER LEAGUE ~~4.990~~ 4.490




F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 ~~7.990~~ 7.490

FIFA 2001 ~~7.990~~ 7.490



FÓRMULA 1 2000 ~~7.990~~ 7.490



KNOCK OUT KINGS 2001 ~~7.990~~ 7.490

LIBEROGRANDE INTERNATIONAL ~~6.990~~ 6.490

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND ~~7.990~~ 7.490




METAL GEAR SOLID + SPECIAL MISSIONS 3.900

PATO DONALD CUAC ATTACK ~~6.995~~ 6.490

POINT BLANK 3 ~~6.990~~ 6.490

SHEEP ~~7.490~~ 6.990




SPEC OPS RANGER ELITE 2.990

SPYRO 3: EL AÑO DEL DRAGÓN ~~6.990~~ 6.490




THE LEGEND OF DRAGON ~~7.990~~ 7.490



THEME PARK WORLD 2.475

TOMB RAIDER: CHRONICLES ~~7.990~~ 7.490

TONY HAWK'S PRO SKATER 2 ~~8.490~~ 7.990




ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP ~~6.995~~ 6.495



VANISHING POINT ~~7.990~~ 7.490

WOODY WOODPECKER RACING ~~7.490~~ 6.990





IMPUESTOS INCLUIDOS

EXIT

Pedidos por Teléfono
902 17 18 19



www.centromail.es



Llévate tu Dreamcast junto con estos cuatro magníficos juegos por sólo 24.900 Pts.



DREAMCAST 19.900



PHANTASY STAR ONLINE ~~8.990~~ 8.490

SONIC SHUFFLE ~~8.990~~ 8.490



Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de abril


CONTROLLER ~~4.990~~ 4.690


KEYBOARD (TECLADO) ~~4.990~~ 4.690


MOUSE (RATÓN) ~~4.990~~ 4.790


VIBRATION PACK ~~3.990~~ 3.790


VISUAL MEMORY ~~4.990~~ 4.490


BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND ~~9.990~~ 9.490


CHICKEN RUN ~~9.990~~ 9.490


CRAZY TAXI ~~8.990~~ 8.490


DINO CRISIS ~~8.990~~ 8.490


DUCATI WORLD ~~8.990~~ 8.490


EUROPEAN SUPER LEAGUE ~~7.990~~ 7.490


FERRARI 355 CHALLENGE ~~8.990~~ 8.490


FIGHTING VIPERS 2 ~~8.990~~ 8.490


FUR FIGHTERS OFERTA 2.990


GRANDIA II ~~8.995~~ 8.495


JET SET RADIO ~~8.990~~ 8.490


METROPOLIS STREET RACER ~~8.990~~ 8.490


MONACO GP RACING SIMULATOR 2 OFERTA 2.990


QUAKE III ARENA ~~8.990~~ 8.490

RESIDENT EVIL 3 ~~8.990~~ 8.490

SEGA GT ~~8.990~~ 8.490


SEGA RALLY 2 OFERTA 3.990


SHENMUE ~~8.990~~ 8.490


SILENT SCOPE ~~8.600~~ 7.990

SONIC ADVENTURE OFERTA 3.990

SOUL CALIBUR OFERTA 3.990


SPACE CHANNEL 5 ~~8.990~~ 8.490


STREET FIGHTER III: THIRD STRIKE ~~8.990~~ 8.490

SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING OFERTA 2.990

THE HOUSE OF THE DEAD 2 + PISTOLA OFERTA 6.990

TOMB RAIDER CHRONICLES ~~9.990~~ 9.490


TOY RACER OFERTA 1.990


UEFA DREAM SOCCER ~~8.990~~ 8.490


VANISHING POINT OFERTA 8.990

VIRTUA STRIKE 2 OFERTA 3.990


VIRTUA TENNIS ~~8.990~~ 8.490

WORLDWILD SOCCER 2000 EURO EDITION OFERTA 3.990

FOTO NO CONTRACTUAL. PROMOCIÓN VÁLIDA DEL 01-04-2001 HASTA EL 30-06-2001. SORTEO ANTE NOTARIO

¿Sueñas con ser el Rey del Asfalto?

Pues ahora podrás serlo. Compra cualquiera de los 10 productos marcados con el logotipo **DREAMCAST** o bien la propia consola en su configuración básica y podrás entrar en el **sorteo de este magnífico deportivo Opel Speedster**. Bonito, ¿eh? Si eres el afortunado ganador **Centro MAIL** habrás hecho tu sueño realidad te convertirás en el verdadero Rey del Asfalto. Consulta las bases en tu tienda **Centro MAIL** más cercana o bien en internet en **www.centromail.es**



EXIT



Atención al cliente 902 17 18 19

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de abril

DONALD COUAC ATTACK ~~9.995~~ 9.795



POKÉMON PUZZLE LEAGUE ~~12.490~~ 11.990



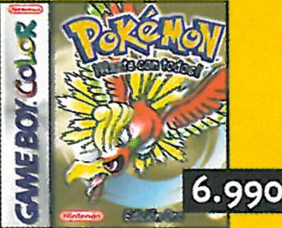
THE LEGEND OF ZELDA 2: MAJORA´S MASK ~~12.990~~ 12.490



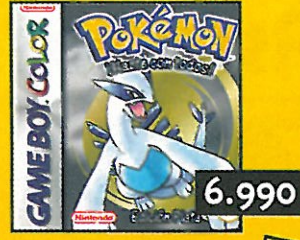
GAME BOY ED. ESP. POKÉMON ~~12.990~~ 12.490



POKÉMON ORO 6.990



POKÉMON PLATA 6.990





PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS

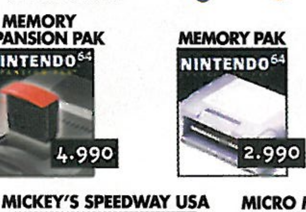


NINTENDO 64 14.990

NINTENDO 64 PIKACHU ~~20.990~~ 19.990



BANJO-TOOIE ~~12.490~~ 11.990

Producto	Precio
MANDO DE CONTROL (CLEAR PURPLE, NEGRO, VERDE, AMARILLO, AZUL, ROJO)	4.990
MEMORY EXPANSION PAK	4.990
MEMORY PAK	2.990
RUMBLE PAK	3.490
TRANSFER PAK	2.990
VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM	~~19.990~~ 14.990

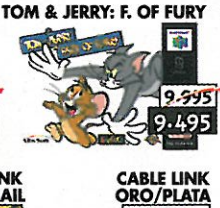






Juego	Precio
MARIO TENNIS	~~9.990~~ 9.490
MICKEY'S SPEEDWAY USA	~~12.990~~ 12.490
MICRO MACHINES 64	1.990
PERFECT DARK	~~10.990~~ 10.490
POKÉMON SNAP	~~10.990~~ 10.490
POKÉMON STADIUM + T. PAK	~~12.990~~ 12.490
QUAKE 64	1.990
S. FRANCISCO RUSH 2049	~~10.990~~ 10.490
TOM & JERRY: F. OF FURY	~~9.995~~ 9.495
TUROK 3: S. OF OBLIVION	~~9.990~~ 9.490




GAME BOY COLOR ~~12.990~~ 12.490




Producto	Precio
ADAPTADOR CORRIENTE C. MAIL	990
CABLE LINK Centro MAIL	1.190
CABLE LINK ORO/PLATA	1.395
BRAIN BOY	5.900
BOLSA DE VIAJE Centro MAIL	1.590
POKÉMON PIKACHU COLOR	~~5.990~~ 5.490
SAFARI KIT ORO (INCLUYE: BOLSA, CABLE LINK, ADAPTADOR, LUPA + LUZ)	4.990
SAFARI KIT PLATA (INCLUYE: BOLSA, CABLE LINK, ADAPTADOR, LUPA + LUZ)	4.990



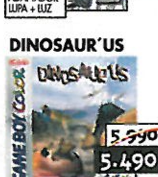




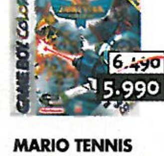





Juego	Precio
ACTION MAN: SEARCH FOR BASE X	~~6.490~~ 5.990
ANTZ RACING	~~5.990~~ 5.490
BATMAN OF THE FUTURE: RETURN OF THE JOCKER	~~5.990~~ 5.490
BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND	~~6.490~~ 5.990
DEADLY SKIES	~~5.990~~ 5.490
DINOSAUR´US	~~5.990~~ 5.490
DINOSAUR	~~5.995~~ 5.490
DONKEY KONG COUNTRY	~~6.990~~ 6.490
LION KING SIMBA´S M. ADVENTURE	~~6.490~~ 5.990
MARIO TENNIS	~~6.490~~ 5.990
MERLIN	~~5.990~~ 5.490
METAL GEAR SOLID	~~5.990~~ 5.490
MICKEY´S SPEEDWAY USA	~~6.990~~ 6.490
PERFECT DARK	~~6.990~~ 6.490
POKÉMON AMARILLO	~~5.990~~ 5.490
POKÉMON PINBALL	~~5.990~~ 5.490
POKÉMON TRADING CARD	~~6.990~~ 6.490
POCKET SOCCER	~~6.490~~ 5.990
POWER RANGERS LIGHT SPEED	~~6.490~~ 5.990
RAINBOW SIX	~~5.990~~ 5.490
THE LITTLE MERMAID II: PINBALL FRENZY	~~6.990~~ 6.490
THE GRINCH	~~5.990~~ 5.490
THE MUMMY	~~5.990~~ 5.490
WALT DISNEY: M. RACING TOUR	~~6.490~~ 5.990


















IMPUESTOS INCLUIDOS

Estos son nuestros centros, ven a conocernos.



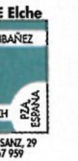
CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

913 802 892









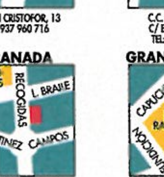


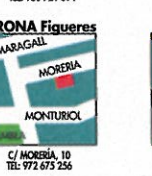










































Centro	Dirección	Teléfono
A CORUÑA	C/ DONANTES DE SANGRE, 1	TEL: 981 143 111
A CORUÑA Santiago	C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13	TEL: 981 599 2
ALICANTE	C.C. GRAN VÍA, LOCAL 8-12, AV. GRAN VÍA S/N	TEL: 965 246 951
ALICANTE	C/ PADRE MARIANA, 24	TEL: 965 143 998
ALICANTE Benidorm	AV. DE LOS LIMONES, 2, ED. FUSTER JUPITER	TEL: 96 113 100
ALICANTE Elche	C/ CRISTÓBAL SANZ, 29	TEL: 965 467 959
ALMERIA	AV. DE LA ESTACIÓN, 14	TEL: 950 260 643
BALEARES Palma	C.C. PORTO PI CENTRO, AV. I. GABRIEL ROCA, 54	TEL: 971 405 573
BALEARES Ibiza	C/ VÍA PÚNICA, 5	TEL: 971 399 101
BARCELONA (Glories)	C.C. BARCELONA-GLORIES, AV. DIAGONAL, 280	TEL: 934 860 064
BARCELONA (Plaça Catalunya)	C/ PAU CLARIS, 9	TEL: 934 126 310
BARCELONA (Plaça Sants)	C/ SANTS, 17	TEL: 932 966 923
BARCELONA	C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31, C/ CIUDAD ASUNCIÓN S/N	TEL: 933 608 174
BARCELONA Badalona	C/ SOLEDAT, 12	TEL: 934 644 697
BARCELONA Badalona	C.C. MONTIGALÁ, C/ OLOF PALME, S/N	TEL: 934 656 876
BARCELONA Barberà Vallés	C.C. BARICENTRO, LOCAL 37, AUTOPISTA A-18, SALIDA 2	TEL: 937 192 097
BARCELONA Manresa	C/ ALCALDE ARMENGOU, 18	TEL: 938 721 094
BARCELONA Mataró	C/ SAN CRISTOFOR, 13	TEL: 937 960 716
BARCELONA Mataró	C.C. MATARÓ PARK, C/ ESTRASBURG, 5	TEL: 937 586 781
BURGOS	C.C. LA PLATA, LOCAL 7, AV. CASTILLA Y LEÓN	TEL: 947 222 71
CÁCERES	AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18	TEL: 927 626 365
CÁDIZ Jerez	C/ MARIMANTA, 10	TEL: 956 337 962
CASTELLÓN	AV. REY DON JAIME, 43	TEL: 964 340 053
CÓRDOBA	C/ MARÍA CRISTINA, 3	TEL: 957 498 360
GIRONA	C/ EMILI GRAHIT, 65	TEL: 972 224 729
GIRONA Figueres	C/ MORERÍA, 10	TEL: 972 675 256
GRANADA	C/ RECOGIDAS, 39	TEL: 958 266 954
GRANADA Motril	C/ NUEVA, 44, EDIF. RADIOVISIÓN	TEL: 958 600 434
GUIPÚZCOA San Sebastián	AV. ISABEL II, 23	TEL: 943 445
GUIPÚZCOA Irún	C/ LUIS MARIANO, 7	TEL: 943 635 293
HUELVA	C/ TRES DE AGOSTO, 4	TEL: 959 253 630
JAÉN	PASAJE MAZA, 7	TEL: 953 258 210
LA RIOJA Logroño	AV. DOCTOR MÚGICA, 6	TEL: 941 207 833
LAS PALMAS	C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2, CTRA. GENERAL NORTE, 12	TEL: 928 418 218
LAS PALMAS	Pº DE CHIL, 309	TEL: 928 265 040
LAS PALMAS Arrecife	C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3	TEL: 928 817 701
LEÓN	AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25	TEL: 987 219 084
LEÓN Ponferrada	C/ DOCTOR FLEMMING, 13	TEL: 987 29 430
MADRID (Callao)	C/ PRECIADOS, 34	TEL: 917 011 480
MADRID (Atocha)	Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1	TEL: 915 278 225
MADRID (Bº Pilar)	C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038, AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N	TEL: 913 782 222
MADRID (San Blas)	C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13, AV. GUADALAJARA, S/N	TEL: 917 758 882
MADRID Alcalá de H.	C/ MAYOR, 58	TEL: 918 802 692
MADRID Alcobendas	C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26	TEL: 916 520 387
MADRID Getafe	C/ MADRID, 27 POSTERIOR	TEL: 916 813 538
MADRID Las Rozas	C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25, AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37	TEL: 916 374 703
MADRID Móstoles	AV. PORTUGAL, 8	TEL: 916 171 115
MADRID Pozuelo	CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5	TEL: 917 990 165
MADRID Torrejón	C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53, CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5	TEL: 916 562 411
MÁLAGA	C/ ALMANSA, 14	TEL: 952 615 292
MÁLAGA Fuengirola	AV. JESÚS SANTOS REIN, 4, EDIF. OFISOL	TEL: 952 463 800
MURCIA	C/ PASOS DE SANTIAGO S/N, EDIF. CONDESTABLE	TEL: 968 294 704
NAVARRA Pamplona	C/ PINTOR ASARTA, 7	TEL: 948 271 806
PONTEVEDRA Vigo	C/ ELDUAYEN, 8	TEL: 986 432 682
SALAMANCA	C/ TORO, 84	TEL: 923 261 681
STA. CRUZ TENERIFE	C/ RAMÓN Y CAJAL, 62	TEL: 922 293 083
SEGOVIA	C.C. ALMUZARA, LOCAL 21, C/ REAL S/N	TEL: 921 463 462
SEVILLA	C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4, AV. ANDALUCÍA, S/N	TEL: 954 675 222
SEVILLA	C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38, PZA. LEGIÓN, S/N	TEL: 954 915 604
TARRAGONA	AV. CATALUNYA, 8	TEL: 977 252 945
TOLEDO	C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20, C/ VIENA, 2	TEL: 925 285 035
VALENCIA	C/ PINTOR BENEDITO, 5	TEL: 963 804 237
VALENCIA	C.C. EL SALER, LOCAL 32 A, C/ EL SALER, 16	TEL: 963 339 619
VALLADOLID	C.C. AVENIDA, Pº ZORRILLA 54-56	TEL: 983 221 828
VIZCAYA Bilbao	PZA. ARRIQUIBAR, 4	TEL: 944 103 473
ZARAGOZA	C/ ANTONIO SANGENIS, 6	TEL: 976 536 156
ZARAGOZA	C/ CÁDIZ, 14	TEL: 976 218 271

CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (   ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre ______ Apellidos ______
Calle/Plaza ______ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad ______ C.P. ______
Provincia ______ Tf. ______
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______ E-mail ______

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 30-4-2001 **HBC**

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10.30 h. a 20 h. y los Sábados de 10.30 h. a 14 h.
Por Fax: 913 803 449
Por Internet: pedidos@centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 10.000 pts. **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Peninsula y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envies dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

EXIT

Sumérgete de lleno en la terrorífica e intrigante historia de «Fear Effect 2» y ayuda a Hana, Rain y compañía a terminar con las retorcidas fuerzas del mal. En esta completa guia te ofrecemos todas las soluciones de este apasionante juego. ¿Te atreves?

Terror psicológico



DISCO 1

COMIENZA LA AVENTURA

Al comenzar controlamos a Hana. Nada mas acabar la secuencia, Rain saldrá corriendo, síguela hasta que la veas operando un panel de control (1). Ve por la puerta de la izquierda, sigue el único camino posible y baja la rampa. Al final de ésta hay un punto que permite salvar la partida, utiliza el teléfono móvil para hacerlo. Tras esto, equípate con las pistolas y continúa avanzando. Tras la secuencia, acaba con los dos robots y sube por el pasillo que hay justo a la izquierda del final de la rampa, tras la esquina encontrarás la palanca. Con ella en tu poder, sube de nuevo la rampa y entra por la primera puerta que te encuentres. En esta sala, utiliza la palanca en la rejilla que hay en el suelo para conseguir la "Yellow Key card" (tarjeta llave amarilla). Completada esta tarea, sal de esta sala y baja una vez mas por la rampa. Usa la tarjeta llave en la puerta que hay en el centro de la habitación y entra. Baja las escalerillas y tira de la palanca de la derecha. Cuando finalice la secuencia, graba la partida y sube por la escalerilla. Vuelve a la zona donde Rain esta intentando abrir la puerta(1), por el camino te las verás con tres robots. Una vez allí se activará una secuencia, cuando se acabe regresa a la habitación donde está la palanca (2). Cuando llegues, tira de nuevo de ella y tras la secuencia asumirás el control de Rain.

Nos encontramos en una habitación repleta de conductos que expulsan chorros de aire a presión. Salva la partida y atraviesa la zona con cuidado de no sufrir daños. Cuando lo hagas, entra en la puerta del final. Nada mas entrar nos atacarán dos robots, destrúyelos y baja por el pasillo. Después baja las escalerillas y graba la partida. Una vez hecho esto, entra en la puerta de arriba y atraviesa el pasillo evitando ser aplastado por los muros móviles. En esta nueva sala mata al robot y sigue recto hacia la puerta. Cuando finalice la secuencia mata a los tres robots. Aquí hay también un soldado, aunque son inofensivos podéis conseguir munición matándoles. la mejor forma de hacerlo es agacharte junto a uno de ellos y atacarle rápidamente con el cuchillo. Ahora entra por la puerta de la izquierda (la que tiene manchas rojas). Destruye a los dos robots y entra en la puerta que hay junto a la esquina. En esta habitación usa el "Flash disc" en el ordenador.


1

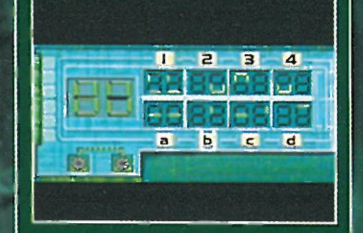

2


3

Cuando acabe la secuencia, sal por la puerta y ve a la habitación que está repleta de cadáveres (3). Una vez allí, corre por la izquierda de Rain y entra en la puerta oxidada. Sube por el pasillo, graba la partida y entra en la puerta de la izquierda. Nada mas entrar un robot caerá de la nada, destrúyelo y atraviesa la puerta que hay junto a la esquina. Aquí, acaba con el soldado si quieres obtener munición y examina la pantalla que está encendida.

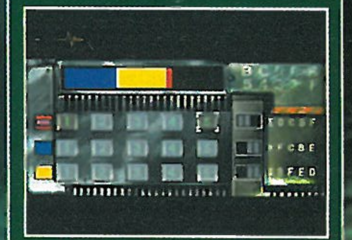
PUZZLE:

El objetivo de este puzzle es conseguir que aparezcan los numeros 80 y 86 en los dos recuadros de la izquierda.
Para obtener el 80 pulsa: D, C, 3, 2, 4, B
Para el 86 pulsa: 3, 4, A, 1, D, 2



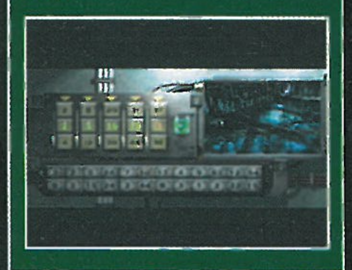
PUZZLE:

La lógica de este puzzle es muy sencilla. Arriba a la derecha hay cinco letras, cada una de estas corresponde al número que tiene justo debajo. Pues bien, nuestro cometido es simplemente sustituir las letras por los números.
Azul: 3, 1, 4, 5, 2.
Amarillo: 4, 5, 1, 2, 3.
Rojo: 2, 3, 4, 5, 1.



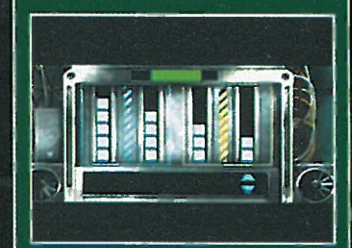
Cuando hagas esto examina el panel de la izquierda.

PUZZLE:
En este nuevo rompecabezas hay tres filas de números. La del centro esta en blanco. Lo que tienes que hacer es introducir en ella el número que sumado al que tiene justo arriba, dé como resultado el de la fila de abajo. Estos son los números: 2, 5, 10, 13, -1.



Una vez resuelto tomamos el control de Hana. Salva la partida y traspasa la puerta que ha quedado al descubierto tras la explosión. Sigue recto y cuando acabe la secuencia ve con precaución hacia la cinta de video. Al intentar cogerla, un nutrido grupo de ratas saldrá de la puerta. Corre rápidamente hacia las escalerillas sin que te alcancen. Cuando se hayan ido, graba la partida y coge la "video tape A" (cinta de video A). Con ella en tu inventario, sigue por arriba, destruye el robot y entra en la primera puerta que te encuentres. En esta sala, coge el pistón que está junto al robot caído. Terminado esto, sal de la habitación y ve por la derecha de Hana, gira de nuevo a la derecha y examina el panel de control.

PUZZLE:
En este sencillo puzzle tendremos que hacer una escala como se indica en la captura.



Después, sigue por el pasillo de la izquierda y disfruta de la secuencia. Ya manejando a Rain, sal por la puerta y acaba con el robot. Corre a la puerta de enfrente, mata al robot y salva la partida (4). Desde el punto de salvar ve hacia arriba. Nos encontramos en la sala que está llena de soldados muertos. Avanza, y una secuencia nos mostrará un temible enemigo. La mejor forma de acabar con él es disparándole rápida y repetidamente con las dos pistolas equipadas. Cuando le derribes, examina su cuerpo y una secuencia nos mostrará como el enemigo se levanta y atrapa a Rain. Controlando de nuevo a Hana nuestro objetivo es ir a la sala donde Rain ha sido capturada. Sube las escalerillas, coge el "gear" (engranaje) y sal por la puerta utilizando la "green key card" (tarjeta llave verde). Nada mas salir ve por la derecha de Hana y traspasa la puerta. Ya dentro, ve por la puerta que hay justo enfrente. En esta sala, mata al robot y baja las escalerillas.

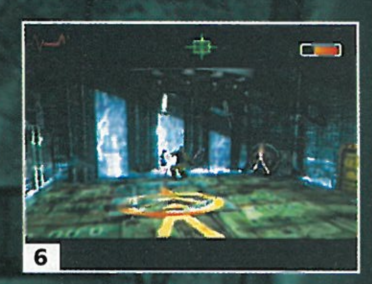


4



5

Una vez abajo, examina al robot averiado para obtener la "Big head key" (llave inglesa). Con esta, sigue el único camino posible hasta la puerta y entra. Al entrar serás atacado por un robot, destrúyelo y baja por las escalerillas. Abajo, graba la partida y entra en la puerta de arriba. Traspasa el pasillo de los muros móviles y entra en la puerta. En este pasillo acaba con los dos robots y entra en la siguiente puerta. Nos hallamos, por fin, en la sala requerida. Sigue recto desde la puerta y luego a la izquierda de Hana (5). Utiliza el engranaje y tras la secuencia regresa a la zona donde Rain operaba el panel de control al principio del juego (1). Una vez allí, mata al robot y entra por la puerta de abajo. En esta sala, destruye al robot y examínalo después para obtener la "battery" (batería). Con ella en tu poder, regresa a la sala repleta de cadáveres. Cuando llegues, dirígete hacia la puerta de la izquierda (la que tiene manchas rojas). Una vez dentro, acaba con el robot y entra en la puerta de la izquierda. Nada mas entrar, ataca a otro robot y coge la "video tape B" (cinta de video B). Tras esto, examina el ordenador. En él puedes visualizar las dos cintas de video. En una de ellas se nos informa del código de la puerta, éste es 92572. Regresa, una vez más, a la sala de los cadáveres, dirígete hacia abajo y entra en la puerta oxidada. Una vez dentro, graba la partida e introduce el código en la puerta de la derecha. Ya dentro, sigue el pasillo y entra en la puerta. Desde aquí, gira la esquina de la izquierda y usa el explosivo en la caldera para alertar a los robots. Escóndete rápidamente en la zona oscura de arriba y cuando los robots estén atareados reparando los daños, sal por la puerta de la derecha. Sigue el pasillo y desciende por la rampa, acaba con el robot, coge el "fixer chip" (chip) que está sobre la mesa y sal por la puerta de enfrente. Graba la partida y entra en la puerta que hay junto a la que introducimos el código. Una vez dentro, recorre todo el pasillo hasta que veas un robot averiado. Utiliza la llave inglesa e introduce todos los objetos en su casilla correspondiente para reparar el robot. Al hacerlo, este se encenderá y abrirá la puerta. Entra por ella. Ve por la izquierda de Hana y graba la partida. Baja las escalerillas y habla con Rain. Tras la secuencia nos atacará de nuevo el "bestia" de la llave inglesa. Para acabar con este "animal" hay una forma que nos facilitará bastante las cosas: quédate quieto junto a la pequeña cascada (6), y cuando el enemigo esté a punto de golpearte dispárale con la pistola para que reciba una descarga. Tras repetir esta operación tres veces caerá fulminado. Libera a Rain, sube por la escalerilla y graba la partida. Ahora tienes dos minutos para desactivar las bombas. Entra por la puerta amarilla, sigue el pasillo y entra en la puerta que tiene una luz roja. Una vez dentro, desactiva el panel y sal de esta habitación. Ahora, entra en la puerta que hay a la derecha de la anterior, mata al robot y desactiva el segundo panel. Ya con la bomba desactivada ve a hablar con Rain. Cuando acabe la secuencia una oleada de fuego te perseguirá, corre rápidamente y usa la tarjeta llave verde en la puerta del final.



6

ANTES DE EMPEZAR A JUGAR...

1. Lo bonito de «Fear Effect 2» es descubrir poco a poco su apasionante historia, razonar sus puzzles, admirar sus secuencias y avanzar por uno mismo. Por este motivo, nuestra recomendación es que sólo hagáis uso de esta guía cuando realmente creáis que habéis agotado todas las opciones posibles, y que os es completamente imposible seguir avanzando.

2. Siempre que os sea posible tratar de utilizar el sigilo a la hora de acabar con los enemigos, ya que es una excelente manera de ahorrar munición y la mejor forma de pasar desapercibido.

3. Intentad acabar con todos los enemigos de cada zona, ya que en muchas ocasiones al morir nos dejarán objetos imprescindibles para seguir avanzando.

4. Al contrario de lo que suele suceder, los 4 cd's de «Fear Effect 2» no siguen un orden correlativo (como por ejemplo «Final Fantasy IX»). De hecho, todos los cd's se utilizan dos veces a lo largo de la aventura. Siguiendo esta guía descubriréis el orden exacto en que se deben utilizar.

5. Aunque el juego está en inglés, hemos decidido traducir los nombres de los objetos, y colocarlos junto a la denominación original, con el fin de que os sea mucho más fácil su identificación.

DISCO 2

EN LA FIESTA

Empezamos controlando a Rain. Graba la partida y sal por la puerta. Elimina a los tres enemigos, sigue recto y ve por el camino de la derecha. Baja la rampa y acaba con los enemigos. Ahora sube por la rampa de la izquierda, mata sigilosamente al guardia con el cuchillo, haz lo propio los dos próximos guardias y sigue avanzando. Entra en la puerta que hay tras subir una nueva rampa (7). Una vez dentro,



9



7



10

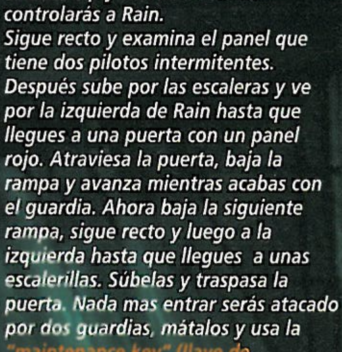
8

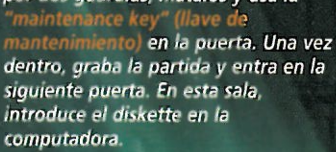
elimina a otro guardia y sigue recto por el camino de la izquierda. Tuerce la esquina de la izquierda, acaba con un guardia más y salva la partida. Una vez hecho esto, vuelve a la puerta del principio de esta zona (8). Sigue el camino de la derecha, dobla la esquina y continúa por el camino de la derecha de Rain. Aquí, gira la válvula que hay al final del pasillo y sigue el camino hasta que llegues a una pared que tiene debajo tres baldosas rosas (9). Písalas para que desaparezca dicha pared y tras la secuencia usa la mira telescópica. Una nueva y espectacular secuencia nos mostrará como Rain mata a dos guardias con sendos disparos en la cabeza. Completado esto, regresa sobre tus pasos hasta llegar a una pared idéntica a la

anterior. Pisa las baldosas y dispara a la tela. Cuando acabe la secuencia, sigue recto y coge el "Jin's package" (la maleta de Jin).

Ahora controlamos a Hana. Graba la partida y sube por las escaleras mecánicas con cuidado de no toparte con ningún guardia. Cuando estés arriba, sigue por la izquierda y habla con Tom (10). Cuando acabe la secuencia, da una vuelta por esta zona y habla de nuevo con Tom. Después, sube por la rampa que hay tras él y una vez arriba, ve por la derecha de la alfombra roja. Una secuencia nos mostrará como Shao Chiu da a Hana un "Gold Bracelet" (brazalete dorado) que le da acceso a la sala Vip. Con él en tu poder, sigue la alfombra y muestra el brazalete a los guardias. Ya en la zona Vip, corre por la izquierda de Hana hasta el final del pasillo, allí verás al doctor Liu, ofrécele la copa que nos había dado Tom. En la secuencia verás como Hana besa al Dr. Liu con el fin de obtener uno de sus cabellos. Completada esta tarea, sal de la zona Vip y tras la secuencia controlarás a Rain.

Sigue recto y examina el panel que tiene dos pilotos intermitentes. Después sube por las escaleras y ve por la izquierda de Rain hasta que llegues a una puerta con un panel rojo. Atraviesa la puerta, baja la rampa y avanza mientras acabas con el guardia. Ahora baja la siguiente rampa, sigue recto y luego a la izquierda hasta que llegues a unas escalerillas. Súbelas y traspasa la puerta. Nada mas entrar serás atacado por dos guardias, mátalos y usa la "maintenance key" (llave de mantenimiento) en la puerta. Una vez dentro, graba la partida y entra en la siguiente puerta. En esta sala, introduce el diskette en la computadora.



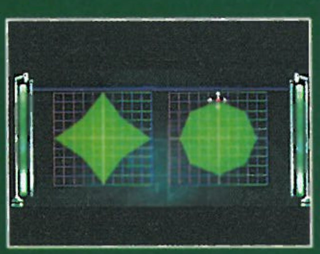




PUZZLE:

En este nuevo puzzle nuestro cometido es mover los vértices de la figura de la derecha para obtener la de la izquierda.

Figura 1: ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑.
Figura 2: ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
Figura 3: ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↑, ↑, ↑.
Figura 4: ↓, ↓, ↑, ↓, ↓, ↓, ↑, ↓.
Figura 5: ↓, ←, ↓, ←, ↓, ←, ↓, ←.
Figura 6: ↓, →, ↑, ←, ↓, ↑, ↓, ↑.

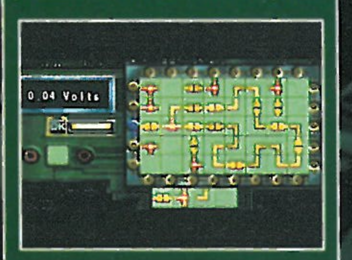


Completado el puzzle, sal de esta habitación y graba la partida. Una vez hecho esto, entra de nuevo en la habitación y ve por la puerta de la izquierda de Rain. En esta sala examina el ordenador.



PUZZLE:

Resuelve este puzzle poniendo las piezas como se indica en la captura.



Una vez resuelto, abre la puerta de la derecha y examina los monitores que hay en la pared.

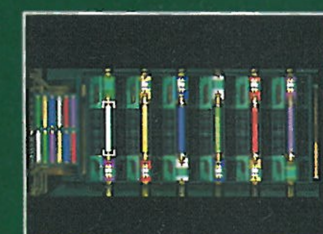
11

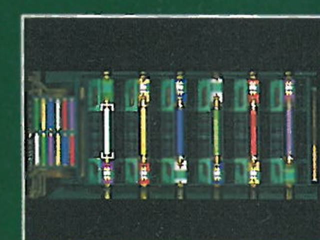
Ve por la puerta de la derecha, mata al guardia y coge la "bridge's control key card" (tarjeta de control del puente) que dejará al morir. Continúa por la siguiente puerta, mata a otro guardia y atraviesa la puerta de arriba. Tras esto, salva la partida y sube la rampa. Desde esta sala ve a la puerta de enfrente. Desciende las escalerillas, sigue el camino y sube por la rampa de la derecha. Una vez arriba, sigue recto y sube por la siguiente rampa. Entra en la puerta, ve por el camino de la izquierda para grabar la partida y después por el de la derecha hasta llegar a la pared secreta. Pisa las baldosas rosas y baja la rampa. Una vez abajo, sigue recto y usa la tarjeta llave de control del puente en la cerradura. Cuando termine la secuencia manejarás a Rain en la fiesta. Corre por la izquierda de Rain y sube las escaleras mecánicas. Ya arriba, dirígete a la puerta del baño masculino (11) (donde antes había un guardia que impedía la entrada). Cuando entres, esquiva a todos los guardias y róbale la "elevator's key card (tarjeta del ascensor) al que está borracho. Una vez hecho esto, sal del baño y ve al ascensor que está en esta misma planta (frente a las escaleras mecánicas). Utiliza la llave en el ascensor y observa la secuencia. Ahora manejarás a Hana. Baja la rampa y dirígete al ascensor. Una vez dentro, habla con Rain y cuando acabe la secuencia utiliza el "dress" (vestido) en la cámara.

PUZZLE:

Aquí debemos sustituir los fusibles para que nos quede el dibujo de abajo.

A)- sustituye el fusible verde de arriba por el rojo de arriba.
B)- sustituye el blanco de arriba por el amarillo de arriba.
C)- intercambia la barra blanca con la verde
D)- sustituye el amarillo de arriba por el blanco de arriba.
E)- sustituye el amarillo de abajo por el blanco de abajo.
F)- cambia la barra verde por la amarilla.
G)- sustituye el morado de arriba por el amarillo de arriba.
H)- intercambia el azul de arriba por el verde de arriba
I)- sustituye el azul de abajo por el amarillo de abajo.
J)- cambia el morado de abajo por el verde de abajo.
K)- intercambia la barra morada por la azul.
L)- sustituye el rojo de arriba por el morado de arriba
M)- cambia el rojo de abajo por el morado de abajo.
N)- sustituye la barra roja por la azul.

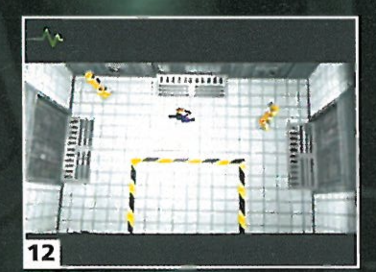






DISCO 1 (B)

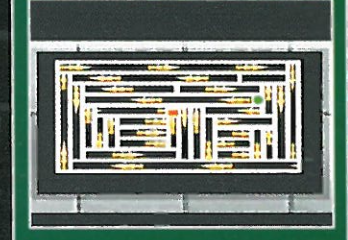
A POR LA CADENA DE ADN


12


13

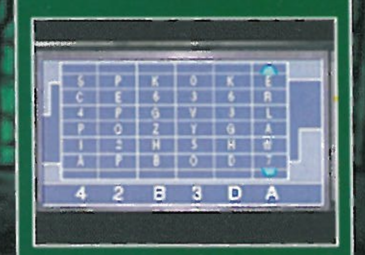
Nuestro objetivo ahora es llegar a la planta 86. Salva la partida y sube las escalerillas rápidamente. Una vez hecho esto, tomarás el control de Rain.
Desde el ascensor, entra en la puerta de la izquierda de Rain. Cuando lo hagas, recorre el pasillo y acaba con el guardia. Éste al morir te dejará la tarjeta llave "biohazard". Cuando la tengas, vuelve a donde está el ascensor y sigue de frente hasta la puerta. Allí, graba la partida y utiliza la tarjeta llave para entrar. En esta sala hay dos guardias de espaldas a Rain (12), la mejor forma de eliminarlos es avanzar sigilosamente hacia su espalda y asestarles una puñalada mortal. Tras ello, entra en la puerta de la izquierda. Nada mas entrar, dirigete al armario de la izquierda para disfrazarte como uno de los guardias. Con este nuevo atuendo pasarás desapercibido así que no intentes atacar a ningún enemigo. Sal de esta habitación y regresa al ascensor. Desde aquí, entra en la puerta de la izquierda de Rain y utiliza la "video room key card" (tarjeta de la sala de vídeo) en la primera puerta que te encuentres. En esta sala, examina los monitores e introduce la clave: 836745. Después, examina el panel de esta misma sala (13).

PUZZLE:
En este puzzle debemos dirigir el punto rojo hasta el verde utilizando para ello la dirección de las flechas.



Cuando lo consigas, examina de nuevo los monitores. Observa todos los videos pero pon especial atención a los dos últimos de la tercera columna, ya que gracias a ellos podremos resolver dos puzzles posteriores. Completado esto, sal de esta zona y entra en la puerta de enfrente (la que está junto al ascensor). Una vez allí, ve a la puerta del final del pasillo e introduce el código: 4615207. Cuando lo hagas accederás a una nueva sala. En ella, atraviesa la puerta de enfrente utilizando la tarjeta llave "Bypass". En esta nueva habitación, inserta el "flash disc" (disco) en el ordenador.

PUZZLE:
Ordena las casillas como se indica en la imagen.



Cuando termine la secuencia tomarás el control de Hana.
Dirigete rápidamente hacia abajo, luego a la derecha y dispara al panel (14). Completada esta tarea, coge el "dispersión canister" (bote de dispersión) del mostrador y entra en la puerta que hay al lado. Aquí, acaba sigilosamente con el guardia, salva la partida, coge la "security key card" (tarjeta de seguridad) y entra por la puerta de arriba. Cuando entres, mata al guardia y usa la tarjeta de seguridad en la puerta. Ya dentro, examina el panel de electricidad y coloca el fusible arriba del todo. Sal de la habitación y regresa a la sala donde salvaste por última vez (15). Abre la puerta de la derecha con la tarjeta de seguridad y cuando acabe la secuencia mata a los "ojos" con el taser. (cuidado porque estos enemigos explotan a los 4 o 5 segundos de morir). Ahora entra en la puerta del final del pasillo. Nada mas entrar acaba con otros dos ojos, coge la munición y el EMP (un nuevo arma que lanza destellos), y entra en la puerta de la izquierda. Aquí, destruye dos ojos más y usa la "hair sample" (muestra de pelo) en el escáner. Con esto conseguiremos la "genetic key card" (tarjeta llave genética). Cuando la tengas, graba la partida en la sala anterior y corre a la habitación donde está el panel de electricidad. En este lugar, cambia el fusible de arriba a abajo del todo. Completado esto, sal de la habitación y entra en la puerta de la derecha de Hana (utiliza la llave de seguridad). Dentro, acaba con dos guardias, sigue recto y utiliza la tarjeta genética en la puerta. Cuidado en este pasillo porque está cercado por rayos láser. Utiliza el "dispersion canister" (bote de dispersión) para descubrirlos. Finalizada la secuencia, atraviesa el pasillo con cuidado de no tocar ningún rayo láser y entra en la puerta. Ahora manejas a Rain. Sal de esta habitación y examina el ordenador que hay en la otra sala (16). Con esto despejaremos el camino a Hana. Completado esto, atraviesa la puerta y salva la partida. Después entra en la puerta de la izquierda. En esta sala, acaba con el ojo y usa el E.L.P en la puerta de la izquierda para coger los tubos de ensayo. Cuando los tengas, utilizalos en la maquina de abajo. Terminado esto, regresa a la sala del panel de electricidad y cambia de nuevo el fusible de posición: de abajo al centro. Ahora vuelve a la sala donde cogiste el bote de dispersión y tras acabar con los ojos utiliza los tubos de ensayo en la máquina (17). Una vez hecho esto, utiliza la "blood's blot" (muestra de sangre) en el ordenador que tiene líneas rojas en la pantalla. Ahora, sal de esta sala, salva la partida y entra en la puerta de la derecha usando la tarjeta de seguridad. Sigue el pasillo y atraviesa una nueva puerta. Nada mas entrar, acaba con el guardia y entra en la puerta de enfrente. Aquí mata a otro guardia y usa la "gland's blot" (muestra de glándula) en el ordenador (18). Regresa a la habitación donde salvaste la partida anteriormente, y una vez allí entra en la puerta de la izquierda. Desciende el pasillo, acaba con el ojo y abre la puerta de la derecha de Hana con la tarjeta de seguridad. En esta sala, usa el taser para eliminar a los tres guardias a la vez y examina el ordenador de la derecha para aprender algunas nociones sobre el ADN (te será necesario para resolver un puzzle que hay mas adelante). Ahora utiliza la "nucleus blot" (muestra de nucleo) en el ordenador y sal de esta habitación. Entra en la puerta de enfrente, mata al guardia y desciende el pasillo hasta llegar otra puerta. Cruza el pasillo de los rayos láser y abre la puerta. En esta habitación, acaba con el ojo y usa la "cell's blot" (muestra de célula) en el ordenador. Salva la partida, entra en la puerta de la izquierda, mata a otro ojo y atraviesa la puerta de enfrente. Ahora ve hasta el final del pasillo y utiliza el "genetic code disc" (disco de código genetico) en el ordenador (19). Llegó el momento de enfrentarse a un nuevo puzzle.


15


17


18





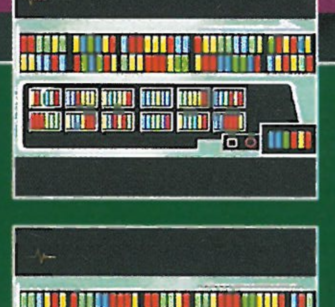
14


16

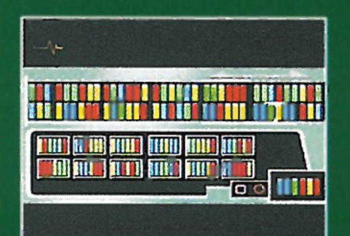

19

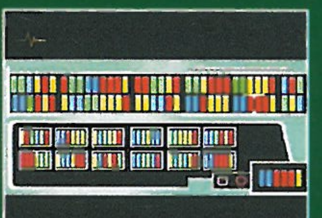


Guías

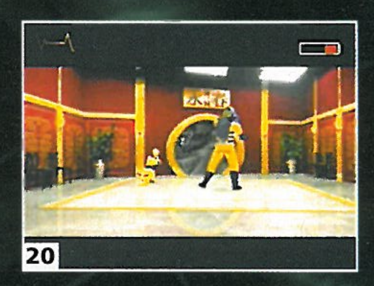


PUZZLE:
Aquí debemos completar una cadena de ADN como se nos indicó en la secuencia anterior.





Tras la impactante secuencia, dirígete a la puerta que hay al final del pasillo de la sala del ascensor, graba la partida y entra usando la tarjeta "biohazard". En esta habitación, pulsa el botón rojo y tras la secuencia pasa cerca del guardia vestido de verde. Éste te dará un arma biológica. Salva la partida y usa los explosivos en la pared. Al hacerlo, los soldados se darán cuenta de que no eres uno de ellos y te atacarán, así que huye rápidamente hacia el ascensor. Al llegar una secuencia nos mostrará un enemigo final (20). Para acabar con él quédate quieto en un punto y cuando te dispare da una voltereta lateral para esquivar su disparo, acto seguido "enchúfale" tu con tu arma más potente. Cuando le derribes, acércate a él y disfruta de la secuencia de final de CD.


20

DISCO 4

DEKE SE PRESENTA EN LA AVENTURA


21

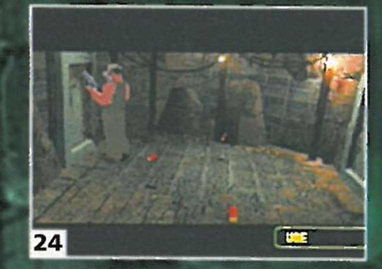

23

Por primera vez en el juego tomamos el control de Deke. Salva la partida y examina el cadáver para obtener el "genetic marker" (marcador genético). Ahora corre rápidamente hacia abajo para evitar la explosión en cadena. Tras la intrigante secuencia, acaba con los tres zombies y coge el "machine's key" (llave de la máquina) (la dejará uno de los zombies al morir). Con ella en tu poder entra en la puerta de abajo. Aquí, ve hacia la izquierda, mata a los zombies y entra en la puerta que hay más abajo. En esta sala, elimina tres zombies más, salva la partida y coge el "diesel fuel" (combustible diesel). Sal de la habitación, ve hacia arriba y luego a la izquierda (21). Utiliza el diesel en el depósito, sube la escalerilla y usa la llave de la máquina en la cabina. Cuando termine la secuencia, corre hacia arriba y a la izquierda para coger la GL-480 (está escondida en una zona oscura). Cuando la tengas, dirígete hacia abajo (cuidado con los zombies que caen de la nada) y entra en la puerta de la izquierda. En esta nueva habitación, mata a los zombies y coge la "elevator lock key" (llave del ascensor) (22). Con ella en tu poder, sigue recto y dispara a la puerta de la derecha para abrirla. Ya dentro, dispara a la siguiente puerta y entra. Mata a los zombies, graba la partida y usa la llave en el ascensor. Una vez abajo, continúa recto y luego a la derecha hasta que veas tres puertas (23). Entra en la dorada. Una vez allí, acaba con los zombies, coge la manivela roja y sal de la habitación. Ahora traspasa la puerta roja y coge la manivela dorada. Una vez hecho esto, usa la manivela roja en el dragón de esta sala y después la manivela dorada en el dragón de la sala de su mismo color. Completado esto, entra en la puerta del centro. Ahora, salva la partida, corre hacia abajo y entra en la siguiente puerta. En esta habitación hay cuatro enemigos que visten túnicas azules y que giran sobre sí mismos. Son invencibles, así que nada más entrar en esta sala corre hacia abajo y entra en la puerta. Después de la secuencia tomarás el control de Hana.

Atraviesa la puerta roja, salva la partida y ve por la puerta de la derecha. Ahora dirígete hacia abajo y entra en el ascensor. Una vez arriba, traspasa la puerta de enfrente. Aquí, mata a los zombies y coge la "archeology key" (llave de arqueología). Con ella, ve hacia abajo y entra en la puerta de la izquierda. Nada mas entrar, dirígete hacia la puerta de arriba y usa la llave para entrar. En esta sala, coge el GL-480 y después ve hacia abajo para obtener una parte del "mirror" (espejo). Cuando la tengas, sal de esta habitación. Ahora ve hasta el ascensor y desciende. Cuando llegues abajo, entra en la puerta que tiene dos dragones dibujados. Aquí, salva la partida y usa el espejo en la puerta de abajo. Cuando entres, corre hacia abajo y traspasa la puerta de la derecha. Desciende el pasillo y abre la siguiente puerta. Sigue el único camino posible hasta una nueva puerta y entra. Al entrar una secuencia nos mostrará el primer encuentro entre Hana y Deke. Cuando finalice, mata a los zombies y entra en la puerta de la izquierda (24). Ahora sigue recto y entra en la puerta de arriba del todo. Tras la espectacular secuencia tomarás el control de un enorme robot manejado por Glas. Dispara a los zombies, sigue recto y destruye una pared que bloquea el paso. Continua avanzando y derriba dos muros más. Tras la secuencia manejarás de nuevo a Hana. Sigue recto y sube las escalerillas. Una vez arriba, entra en la puerta y avanza hasta que dé comienzo una secuencia. Cuando ésta termine tomarás el control de Rain. Corre hacia abajo y entra en la puerta de la izquierda. Recorre todo el puente y traspasa la puerta. En esta sala, mata a los dos zombies y entra en la puerta de enfrente. Dirígete hacia abajo y entra en la puerta de la derecha. Baja las escalerillas, acaba con los enemigos, sube las siguientes escalerillas y traspasa la puerta. Examina a Deke y tras la secuencia asumirás el control de Glas. Sube por el ascensor. Ya arriba, salva la partida y entra en la puerta de la derecha. Sigue recto y atraviesa la puerta de la izquierda. Aquí, elimina tres zombies y entra en la puerta de abajo. Tras la secuencia, sal de esta habitación y entra en la de la izquierda con la "storage key" (llave del almacén). Ya en el almacén, mata a los zombies, coge la dinamita y sal. Ahora regresa al ascensor y baja. Usa la dinamita junto al robot destrozado (25). Ve por el camino que ha quedado abierto y entra en la puerta del centro. Aquí, salva la partida, baja la rampa y entra en la puerta. En esta zona, esquiva a los zombies y atraviesa la puerta de abajo. Desde este lugar, haz todo el camino hasta la sala donde viste a Deke por última vez (26). Cuando llegues, baja las escalerillas y tras la secuencia mata a los zombies para dar fin a este CD.



22



24


25

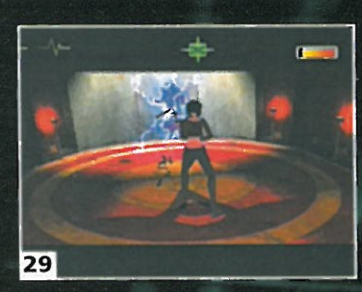

26

LOS CINCO SÍMBOLOS


27


28

Nada mas empezar, salva la partida y entra en la puerta de la izquierda. En esta habitación, sigue recto hasta que llegues a una sala circular. Cuando estés en ella, baja las escalerillas y avanza. Tras la secuencia, vuelve sobre tus pasos y examina la pared (27). Aquí, selecciona las dos piedras que se han encendido y pulsa el botón dorado. Ahora corre rápidamente hacia abajo, sube las escalerillas y entra en la puerta. En este lugar, acaba con el enemigo, coge la llave Terra Cotta que está sobre la mesa y sal de la habitación. Baja las escalerillas, sigue recto y entra en la puerta de la sala circular usando la llave Terra Cotta. En esta habitación, corre hasta la puerta y después de la secuencia serás misteriosamente teletransportado.
En este nuevo escenario dale el "Gold Bullion" (oro en bruto) al viejo. Este a cambio te dará una piedra y una llave. Usa la llave en la puerta de abajo y entra. Ya en la habitación, sitúate arriba junto a la cama y utiliza el "mirror" (espejo). Tras la secuencia aparecerás de nuevo en la sala de la piscina (28) con los cinco símbolos dibujados. Cuando llegues, selecciona la mariposa y la luna, y después pulsa el botón dorado. Ahora corre hacia la puerta que se ha abierto. En esta sala, acaba con los enemigos y traspasa la puerta. Toma el camino de la derecha para salvar la partida. Cuando lo hagas, entra en la puerta de abajo. Aquí, mata a otros tres enemigos y coge la llave "Dig". Sal de esta


29

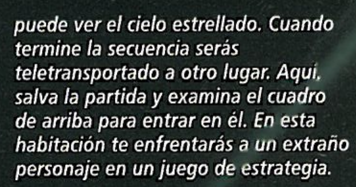
habitación y usa la llave en la puerta de la derecha. Tras matar a los enemigos, coge las maderas y sal. Salva la partida y utiliza las maderas en la puerta de arriba para construir un pequeño puente. Cuando termine la secuencia serás transportado de nuevo a la antigua china. Ya allí, habla con la pareja para que te den la "astronomy key" (llave de astronomía). Sube las escaleras y utiliza dicha llave en la puerta para entrar. En esta habitación, baja la persiana y levanta la del lado opuesto. Cuando salgas te percatarás de que es de noche. Baja las escaleras y sigue al fantasma hasta el pozo. Cuando éste desaparezca examina la zona para obtener los "remains" (restos humanos). Ahora, regresa de nuevo a la habitación e invierte el orden de las persianas para que se haga de día, y sal. Muestra los restos a la pareja y te darán una piedra más. Tras ello, volverás de nuevo al lugar anterior. Ve a salvar la partida y usa la nueva piedra en la pared de los cinco símbolos. Marca la mariposa, la flor y la luna. Pulsa el botón dorado. Ahora corre a la sala circular, entra en la puerta y en la habitación de la piscina traspasa la puerta que se ha abierto. Aquí te enfrentarás a un nuevo enemigo final (29). Sitúate en el centro de la sala y verás como la pared comienza a girar. Aparecerán un demonio, un samurai o un esqueleto. El samurai siempre dispara hacia su


30


31

derecha, el esqueleto hacia su izquierda y el demonio al centro. Pues bien, la forma de acabar con esta "cosa" es esquivando los disparos con volteretas laterales, y disparar al demonio en cuanto aparezca. Cuando lo destruyas entra en el hueco que se ha abierto.
De vuelta en la antigua china, ve hacia la derecha de Hana y coge la vasija. Después toca el gong (30) y tras la secuencia corre hacia abajo. Cuando hables de nuevo con el espíritu, venda los ojos a las estatuas y muestra la vasija al juez. El espíritu, agradecido, te dará la última piedra de la pared de los cinco símbolos, así que ya sabes donde tienes que ir. Cuando llegues, pulsa todos los botones y finalmente el dorado. Ve hacia abajo y corre hasta donde está Glas para salvar la partida. Una vez hecho esto, sal de aquí y baja por el agujero que ha quedado descubierto (31). Tras la secuencia, prepárate para luchar con un nuevo enemigo final. Vencer al monstruo de piedra es muy sencillo: Colócate en el centro cerca del monstruo (32). Esquiva sus disparos con volteretas laterales y dispárale cuando tengas oportunidad. Muerto el monstruo, tomarás el control de Glas. Salva la partida y corre a la puerta roja. En esta habitación, mata a las dos estatuas con el RL-480 y traspasa la puerta. Repite la operación en esta sala y en la siguiente hasta que llegues a un pasillo desde el cual se


32



puede ver el cielo estrellado. Cuando termine la secuencia serás teletransportado a otro lugar. Aquí, salva la partida y examina el cuadro de arriba para entrar en él. En esta habitación te enfrentarás a un extraño personaje en un juego de estrategia.

MINIJUEGO:

El objetivo de este minijuego es capturar la bandera de tu rival antes de que él consiga la tuya. Con unas reglas que recuerdan al ajedrez (pero mucho más simplificadas), vencer no entraña ninguna dificultad.



Tras ganar cuatro partidas volverás a la sala anterior.
Aquí, salva la partida y entra en el cuadro de la derecha. Ahora sigue el único camino posible para huir del monstruo de piedra. Cuando éste se caiga al vacío, sigue avanzando y cuando reaparezca huye de nuevo hasta llegar al camino que se ha formado al final.
Ahora manejarás a Hana. Salva la partida y entra en el cuadro de la izquierda donde te darás de lleno con un nuevo puzzle.

PUZZLE:

Para resolver este puzzle deberás mover las fichas para que coincidan con las de abajo.



Cuando lo logres, salva la partida y entra el cuadro de la derecha. En esta zona repite la misma operación que hace un momento con Glas. Tras la secuencia aparecerás en un barco. Para terminar este CD, usa el "emperor's plaque" (placa del emperador) en el trono y después el "mercury vial" (mercurio) en el lado opuesto de la embarcación.





DISCO 4 (B)

EN LA ANTIGUA CHINA



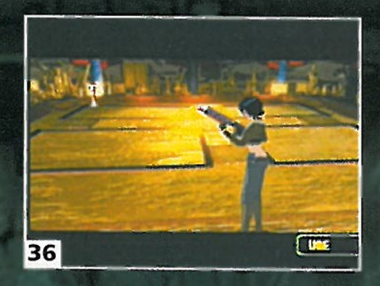
33

34

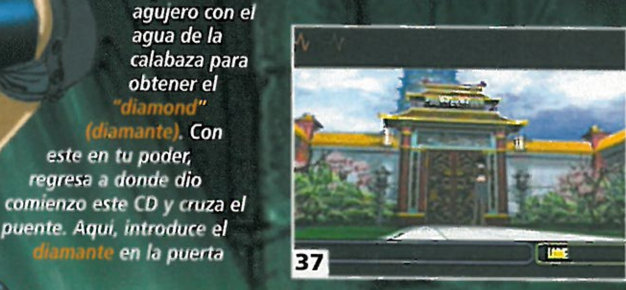
35

38

Avanza y entra en la puerta de la izquierda. Ahora sigue recto y coge el "bridge tile" (azulejo del puente) de la baldosa que sobresale en el agua (33), y graba la partida un poco mas arriba. Después, continúa hacia arriba por el camino dorado y coge otro "bridge tile". Cuando lo tengas, sal de esta zona y entra en la puerta de enfrente. Pasa el pequeño puente y coge un "bridge tile" de la baldosa roja. Desde aquí, sigue recto para encontrar en último "bridge tile". Ahora salva la partida un poco mas abajo y sal de esta zona. Corre hacia arriba y utiliza los "bridge tiles" en el agua. Cuando lo hagas, cruza el puente y entra en la puerta. Tras la secuencia, desciende por el puente y entra en la puerta de la izquierda. En el jardín del agua, salva la partida y examina la baldosa dorada (éstas actúan como teletransporte entre los jardines). En esta nueva sala, examina la baldosa de la tierra. Aquí, acaba con los enemigos, usa la pala en la pared (34) para obtener una "rock salt" (roca de sal) y entra en la baldosa del agua. Introduce la roca en la máquina para obtener sal. Cuando la tengas arrójala al agua desde el final del puente para conseguir el "water cristal" (cristal del agua). Hecho esto, entra en la baldosa del fuego. Dirígete hacia la izquierda y coge el "empty gourd" (calabaza vacía) de la mesa. Con ella, entra en la baldosa del agua y una vez más en la siguiente baldosa del mismo elemento. Aquí, graba la partida (35) y utiliza el molino de la derecha para eliminar la sal del agua. Cuando lo hagas, entra de nuevo en la baldosa del agua. En esta zona, coge agua desde el puente con la calabaza vacía y entra en la baldosa dorada. Allí, utiliza el agua mas arriba (36), atraviesa esta zona pasando solamente cuando se encienda el suelo y coge el cáliz vacío. Ahora regresa, entra en la baldosa del agua y coge agua con el cáliz. Cuando lo hagas, entra en la baldosa del fuego y utiliza el cáliz en la losa gris de arriba. Completada esta tarea, coge el "fire cristal" (cristal del fuego) que se encuentra un poco mas arriba. Desde este lugar, corre hacia la derecha de Hana e introduce el cáliz en el horno para fundirlo. Ahora utiliza la pala para repararla. Desde el horno dirígete hacia arriba y luego a la izquierda para entrar en la baldosa de la tierra. Aquí, usa la pala para cavar un pequeño agujero e introduce en él los tres cristales. Cuando lo hagas entra en la baldosa del agua. Ya allí, coge agua con la calabaza y entra de nuevo en la baldosa de la tierra. Riega el agujero con el agua de la calabaza para obtener el "diamond" (diamante). Con este en tu poder, regresa a donde dio comienzo este CD y cruza el puente. Aquí, introduce el diamante en la puerta para abrirla (37). Cuando acabe la secuencia tomarás el control de Glas. Salva la partida, dirígete sigilosamente hacia abajo y mata a los soldados. Uno de ellos dejará la "gate key" (llave del portal) al morir. Cógela, equípate con el EMP y entra por la puerta. Nada más entrar, lanza un destello al robot para dejarlo aturdido y utiliza la "gate key" en la puerta grande. En esta sala, elimina a los guardias e intenta abrir la puerta de arriba. Tras la secuencia, dispara rápidamente a los bidones de gasolina de la derecha (38) para destruir el robot. En esta nueva zona, deshazte de los soldados y usa el "crappling hook" (gancho) para ir al otro edificio. Cuando lo hagas, mata a los soldados, ve hacia abajo y salta al edificio contiguo. Introdúcete por el hueco del ventilador cuando se pare (39). Ya abajo, salva la partida y entra en la puerta. En la secuencia, Glas "tomará prestado" un robot gigante. Cuando termine, corre rápidamente hacia la izquierda esquivando los ataques del robot enemigo. Cuando llegues a la azotea, ve hacia arriba y destruye el helicóptero. Tras la secuencia, dirígete hacia abajo, mata a los soldados, coge la "utility key" (llave de utilidades) y úsala en la trampilla de la izquierda. En esta sala, elimina al soldado y coge la barra de acero. Cuando la tengas, utilízala para abrir la trampilla. Ya abajo, mata sigilosamente a otro soldado y entra en la puerta. En este lugar, da buena cuenta de tres soldados más, graba la partida y entra en la puerta que hay pasando el robot. Sigue el único camino posible hasta puerta y usa la barra para entrar. Aquí, elimina al soldado y baja por la trampilla. Tras la explosión, salva la partida, cruza la zona con cuidado de no electrocutarte (40) y entra en la puerta de arriba con la "gate key". Nada mas entrar, utiliza el EMP para aturdir al robot y atraviesa la puerta de la derecha(usa la "gate key"). En esta zona, elimina a los soldados y traspasa la puerta de la verja utilizando una vez más la "gate key". Aquí, corre hacia abajo y utiliza la barra para abrir la puerta. En el laboratorio, examina al hombre que hay en la camilla y sal de la sala. Al intentar salir se activará una secuencia, cuando esta acabe corre hacia delante y coge la pistola del suelo. Tras la impactante secuencia serás teletransportado a la antigua china una vez más. Allí, elimina a los enemigos y corre hacia abajo para salvar la partida. Tras esto, corre hacia la derecha y entra en la puerta. Ahora cruza el puente y entra. Sigue recto, salva la partida y atraviesa la puerta del final


36


39


37


40

DISCO 2

LOS MINIJUEGOS


41

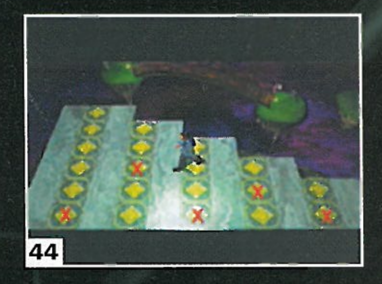

42

En la torre, salva la partida y usa la campana en la ventana. Tras la secuencia tendrás que resolver una sencilla prueba que recuerda al conocido juego "Simón" (41). Cuando la termines con éxito asumirás el control de Glas.
Salva la partida y utiliza el "Phoenix" en la puerta. Finalizada la secuencia, te enfrentarás a uno de los ocho inmortales en un juego parecido al de la Oca (42). Éste es cuestión de suerte, así que cuando logres vencer tomarás el control de Hana. Aquí, acércate a las letras y utiliza el abanico.

PUZZLE:
En este puzzle debes pisar las letras que se te indican en la pared de atrás, en el orden adecuado.

Cuando suene el gong entra en la puerta para manejar de nuevo a Glas. Utiliza el muñeco de papel en la puerta y tras la secuencia, deberás elegir entre su hermano y su padre (esta elección no influye en el desarrollo de la historia). Al elegir, cualquiera de ellos se convertirá en un enemigo. Cuando le mates asumirás el control de Hana.
Salva la partida, ve al fondo y utiliza el "mirror" (espejo) para enfrentarte a un enemigo final. Para vencerle no


43


44

utilices armas de fuego porque es inmune, atácale con tus propias manos. Cuando acabes con él, salva la partida con Glas y utiliza la "bravery medal" (medalla de la valentía) en la puerta. Tras hacerlo deberás luchar contra un enemigo que tiene tu misma forma (43). Dispárale y esquiva sus ataques para vencerle.
De nuevo tomarás el control de Hana. Utiliza la horquilla del pelo en la ventana. Cuando termine la secuencia elige a Rain. Ahora manejarás de nuevo a Glas.
Ve hacia la puerta y usa el "peach" (melocotón). Tras la secuencia, debes pisar las baldosas correctamente (44) para dar por terminado este CD.



DISCO 3

EL FINAL DE LA AVENTURA


45

Se acerca el final de juego. Salva la partida, ve hacia abajo y observa la reveladora secuencia. Cuando finalice tendrás que elegir a que Rain disparar (sólo una de ellas es la auténtica) (45). Dependiendo de cual elijas el final será bueno o malo. Para el final bueno dispara a la Rain que tiene una jeringuilla en la mano derecha, (te darás cuenta de que no es la verdadera porque Rain es zurda). Tras recibir el disparo se convertirá en un monstruo.

ENEMIGO FINAL:
Para ser el jefe final la verdad es que no es muy complicado. Lo único que tienes que hacer es esquivar los ataques del bicho y en cuanto tengas la posibilidad métele una buena dosis de plomo. Cuando el enemigo caiga, corre rápidamente hacia él y utiliza el "DNA virus" para dar fin a esta criatura y a esta apasionante aventura.



ESPECIAL RESIDENT EVIL

El terror adopta múltiples formas

Este mes estrenamos una nueva sección en la que os mostraremos todo tipo de productos -cine, video, música, manga, muñecos, etc- relacionados con los videojuegos. Y qué mejor manera de inaugurar estas páginas que haciendo un repaso a los objetos más curiosos e interesantes que podréis encontrar en relación con la saga «Resident Evil»: muñecos, banda sonora, mecheros, cómics... un auténtico despliegue de merchandising que hará las delicias de los "resident-maníacos".

FIGURAS Claire y compañía cobran vida

Las figuras de acción basadas en los personajes de las diferentes entregas acaparan el protagonismo de la mayor parte del merchandising de «Resident Evil».

Desde los protagonistas y monstruos de la primera parte, que a estas alturas ya son realmente difíciles de encontrar, hasta la espectacular Claire Redfield del «Code: Veronica», se han fabricado numerosas figuras en resina, vinilo o plástico.

Algunas de ellas aún podréis encontrarlas en tiendas especializadas, aunque seguramente a un precio alto.









www.amazon.com
Precio: 15 dólares aprox.



Aventuras de papel

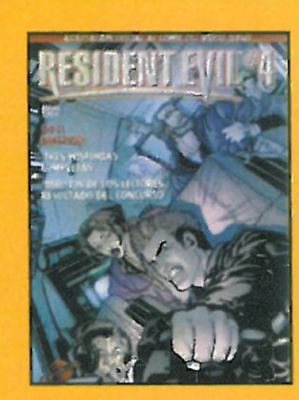
Gracias a Planeta y a WildStorm, la editorial responsable de publicaciones como «Crimson», «Danger Girl» o «Astro City», disponemos de la adaptación oficial al cómic en España de «Resident Evil».

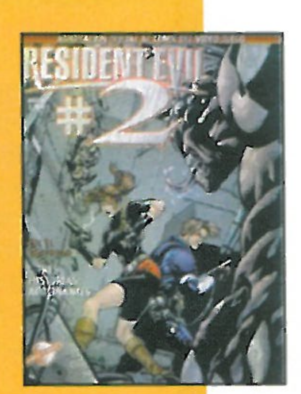
Por el momento, han llegado tres números de 48 páginas, que narran un total de 10 episodios, y además, como curiosidad, incluyen algunos trucos para el juego.

La calidad del dibujo es muy alta, y es que autores como Ryan Odagawa y Carlos D'anda, y guionistas de la talla de Ted Adams, son siempre toda una garantía.

◑ www.planetacomic.com   Precio: 450 ptas





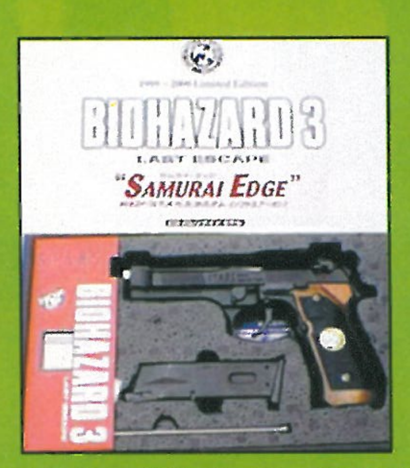




Defiéndete de los monstruos

Estas dos auténticas piezas de coleccionista sólo están disponibles en el mercado japonés. Se trata de dos fidelísimas réplicas de las Desert Eagle (45) y Beretta 92F (9mm), con el sello de los S.T.A.R.S. grabado en el cañón y cachas de madera, tal y como se ven en «RE3» y «Code: Veronica». En realidad son pistolas de softair, o calibre BB, que lanzan perdigones de plástico y tienen el mismo tamaño que las armas reales. Su exportación fuera de Japón es muy complicada, al igual que su adquisición, ya que se trata de una edición muy controlada, con munición y su correspondiente licencia.

◑ Sólo en tiendas de importación.





Si lográis encontrar alguna tienda de importación que os las consiga, preparaos para hacer un desembolso más que considerable...

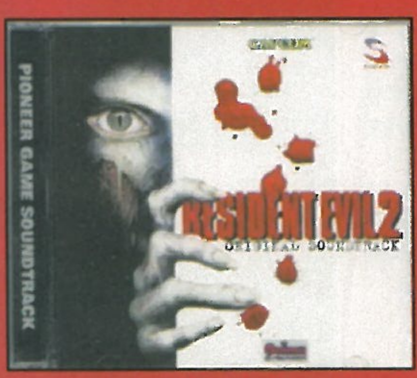
B.S.O.

Música para pasar miedo

Si buscáis lo suficiente, quizá podáis encontrar todavía en alguna tienda los CDs de las bandas sonoras de los dos primeros juegos. Ambas ediciones contienen música instrumental, con algunos temas repetidos.

La pieza más valorada es la edición especial de la BSO de «Resident Evil 2» que se incluyó con las primeras unidades del juego de DC. Por su parte, las BSO de «Nemesis» y «Code: Veronica» sólo pueden encontrarse en tierras japonesas, y además con difícil acceso.

◑ www.amazon.com   Precio: 15 dólares



La excepcional calidad de la BSO de «RE 2» la convierte en la mejor de todas las aparecidas.

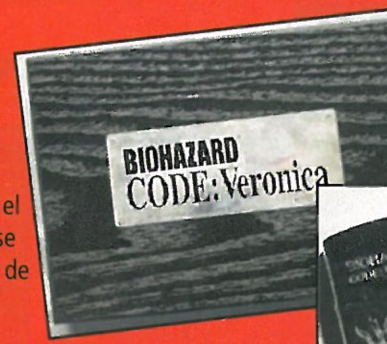


Si queréis conseguir alguna de estas bandas sonoras, lo más fácil es probar en Internet.



Resplandor en la oscuridad

No es la primera vez que un videojuego tiene su propia versión de mecheros Zippo. Después de las cortísimas ediciones de «RE 2», «MGS» y «Final Fantasy VIII» (que iba acompañada de una preciosa réplica del sable-pistola de Squall), el lanzamiento de «RE Code: Veronica» para DC motivó la edición de dos mecheros grabados con el ángel de la cazadora de Claire Redfield. En acero y bronce, también se pueden adquirir por separado en un blister de plástico o en una caja de madera negra que incluye los dos modelos con una inmejorable presentación. El único "pero" que se le puede poner es que no sean réplica exacta del que usaba Claire en el juego, y que el pack no incluya ni piedras ni gasolina.



«RE3 Nemesis» también tiene su propia versión del Zippo, aunque no ha llegado a España.

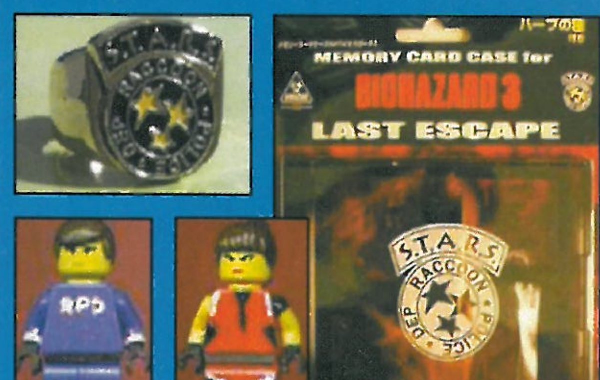


◑ ***Sólo en tiendas de importación.***



Rarezas de todo tipo

La fiebre por este "survival horror" ha despertado toda una avalancha de "goodies" para fanáticos; desde anillos o pins con los emblemas de la policía de Raccoon, hasta un set de maquillaje para convertirse en Némesis, se puede encontrar casi cualquier cosa. Con mucha paciencia, y visitando tiendas de importación, no resulta complicado hacerse con un llavero del T-Virus, una tarjeta de identificación de «Code: Veronica», unas fundas para Memory Card o los muñecos Lego de Leon Kennedy y Claire Redfield.







◑ ***Sólo en tiendas de importación.***

PACK DE LUJO

Edición 5º aniversario

Dejamos el plato fuerte para el final: Capcom no ha dejado pasar la oportunidad de celebrar los 5 años de su más famosa saga de terror y ha puesto a la venta una limitadísima edición para PS2 que incluye los tres juegos de PS y «Code: Veronica Complete» para PS2, todo por 28.000 yens. El pack se presenta en un maletín metálico, e incluye un DVD con la historia del juego, un bolígrafo y unas placas de metal. Las 10.000 unidades que se pondrán a la venta no saldrán de forma oficial de Japón.











◑ ***Sólo importación: Precio: 28.000 yens.***

HOBBY SHOPPING

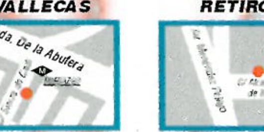
SI TIENES UNA TIENDA DE **VIDEOJUEGOS**,
Y QUIERES **ANUNCIARTE** EN ESTE ESPACIO,
SOLICITA INFORMACIÓN EN EL TELÉFONO:
☎ **902 11 13 15**

GAMESOFT

PLAYSTATION - DREAMCAST - NINTENDO 64 - GAMEBOY - PC

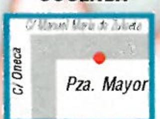
VISITA CUALQUIERA DE NUESTRAS TIENDAS EN MADRID






CENTRO	VALLECAS	RETIRO	PROSPERIDAD
C/ Tres Cruces 6	C/ Sierra de Cadí 3	C/ Alcalde Sainz de Baranda 7	C/ Eugenio Salazar 47
Tel. 915223244	Tel. 914775981	Tel. 914096897	Tel. 914169938



TETUÁN	CIUDAD LINEAL	B. DEL PILAR	COSLADA
C/ Pensamiento 14	C/ Gutierrez de Cetina 12	Pza. Fonsagrada 8	C/ Manuel María de Zulueta 9
Tel. 915714964	Tel. 914076305	Tel. 917 308 196	Tel. 916719470

TELÉFONO CENTRAL DE PEDIDOS: 915 223 244

GARANTIZAMOS TODOS NUESTROS ARTÍCULOS

- Servicio técnico de reparación
- Madrid capital, entrega a domicilio (400 pts.)
- Envios a toda España en 24h (750 pts.)
- Ofertas en PSX, DC, N64, Gameboy
- Compra, Venta, Cambio y Alquiler
- Todas las Novedades
- Juegos y Consolas de ocasión
- Periféricos y Accesorios

Presentando este anuncio obtendrás un dto. de 1000 pts. en compras superiores a 20.000 pts., de 600. pts en compras superiores a 5.000 pts. y de 500 pts. En compras inferiores a 5.000 (OFERTAS NO ACUMULABLES)

Multi GAMES

VENTA EXCLUSIVA A TIENDAS Y VIDEOCLUBS












ASESORAMIENTO Y PRESUPUESTOS SIN COMPROMISO EN APERTURAS.
VENTA DE JUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS.
ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 H.
INFORMACIÓN ANTICIPADA DE TODAS LAS NOVEDADES.
AMPLIA EXPOSICIÓN.



EL DVD PUEDE SER TU NEGOCIO DE PELÍCULA.
CON NOSOTROS DISPONDRÁS DEL MÁS AMPLIO CATÁLOGO.

Pintor Maella,13 46023-VALENCIA Tlf: 963 31 83 30 Fax: 963 31 83 31
E-mail: multi@infonegocio.com

OPERACIÓN CAMBIO-COMPRA

Compramos y cambiamos tu vieja consola, juegos, accesorios, etc.




SEGA SATURN
SUPER NINTENDO
MEGADRIVE
GAME GEAR
GAME BOY
NINTENDO
MASTER SYSTEM
LYNX... otras

Dirección: Videojuegos M.V.
C.C. Dendaraba. B- 16. 01004 Vitoria
Horario: Mañana: 11 a 1,30 y Tardes: 5 a 8,30.
Teléfono: 945 148319
www.euskalnet.net/juegosmv

MERCAJOCS

COMPRAMOS, VENDEMOS Y CAMBIAMOS

Calle San Pere, 35.
08201 Sabadell
(Barcelona). Tel. 93 725 91 78

Calle Irlanda, 100. 08922 Sta. Coloma de Gramanet (Barcelona). Tel. 93 386 49 55

VEN A CONOCER MERCAJOCS, LA PRIMERA TIENDA ESPECIALIZADA EN VIDEOJUEGOS DE 2ª MANO

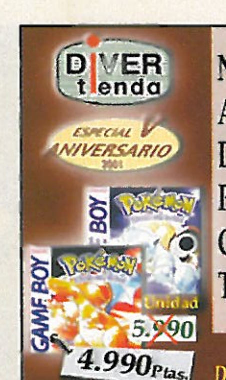
TE OFRECEMOS
- Más de 1.500 juegos en stock
- Ofertas en juegos de PlayStation, DreamCast, Nintendo 64, Game Boy Color, Neo geo en juegos de Megadrive, Super Nintendo y 8 bits
- Neo Geo Pocket Color a 9.990 ptas.

CAMBIO DE JUEGOS
Megadrive, S. Nintendo, Game Boy y Game Gear. 500 pts.
DreamCast, PlayStation, Saturn, Nintendo 64, Neo Geo. 1.000 pts

Anúnciate aquí...

DIVER tienda

ESPECIAL V ANIVERSARIO 2001



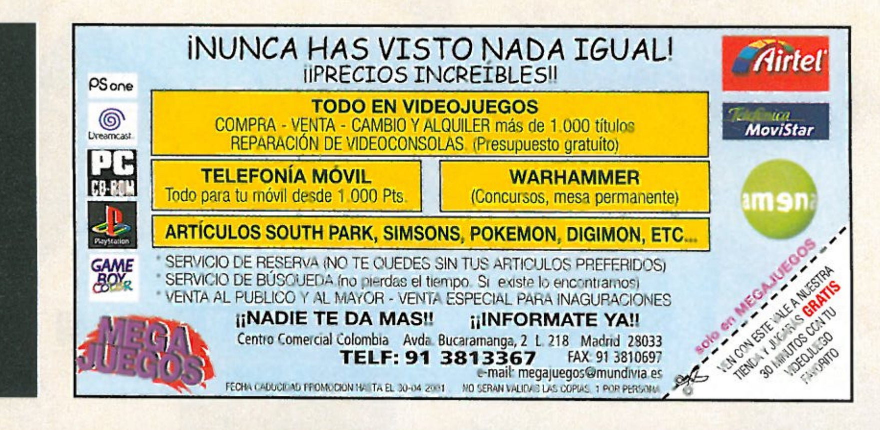
Nombre..
Apellidos..
Dirección..
Población..
Código Postal.................Provincia..........................
Teléfono..

Gastos de Envío.... Península: 750 Ptas - Baleares: 1.000 Ptas

Promoción Válida hasta el 30/03/01

Entrega este Cupón Original al realizar tu compra en cualquier Centro Divertienda o lo remites a: Divertienda C/ Sigfrido, 17 Pol. Ind. Alameda 29006-Málaga

¡¡Reserva ya tu espacio publicitario!!





Distribución Nacional Producto Nuevo y 2ª Mano



Pásate por cualquier MICRO GAMES o haz tu pedido por correo SEUR llamando al 957 401 003

PÚBLICO

¿Quieres ser socio y recibir nuestro catálogo? Tienes 3 opciones para conseguirlo.

1 ¡¡Escribenos!! Manda una carta con todos tus datos a : MICRO GAMES c/. Don Lope de los Rios, 28 14006 - CORDOBA

2 ¡¡LLámanos!! y pide cualquier videojuego. Te haremos socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo.

3 ¡¡Pásate!! Por cualquier videoclub o tienda MICRO GAMES y pídelo en mostrador GRATIS.







Unidad
11.990ptas





19.900ptas



~~6.990~~ 6.490ptas



~~7.990~~ 6.990ptas



~~9.990~~ 9.490ptas



~~7.990~~ 7.490ptas



Envío de pedidos a domicilio
Telecompra : 952 36 42 22



~~9.990~~ 8.990ptas



~~10.890~~ 9.890ptas



~~9.990~~ 9.490ptas



~~9.990~~ 9.490ptas



74.900ptas



19.900ptas



5.990ptas.



5.990ptas.



5.990ptas.

OFERTA 2 X 1



5.990ptas.



5.990ptas.



5.990ptas.





* Todos los precios incluyen el I.V.A.
* Ofertas validas hasta fin de Abril 2001 o fin de existencias







TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:



CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACÉN:
TLF.: 952 36 32 37
CATÁLOGO INTERNET
www.divertienda.com



VENTAS EN CD - ROM

ALICANTE 966662323 — ELCHE: Ute. Blasco Ibáñez, 75
CÁDIZ 956690048 — LA LÍNEA: Clavel, 37
CARTAGENA 968121678 — CARTAGENA: Alfonso XIII, 66
GRANADA 958294007 — GRANADA: Emperatriz Eugenia, 24
LOGROÑO 941221008 — LOGROÑO: Huesca, 36
GUADALAJARA 949348529 — AZUQUECA DE HENARES: Avda. Guadalajara, 36
MÁLAGA 952416634 — ALHAURÍN DE LA TORRE: C/ Almendros, 22 — PRÓXIMA APERTURA
MÁLAGA 952440671 — ARROYO DE LA MIEL: Avda. Constitución, s/n Edificio Gavilán
MÁLAGA 952507686 — AXARQUÍA: Velez Málaga, Camino de Malaga, 10 (C.C Zona Joven)
MÁLAGA 952297697 — CASABLANCA: Avda. Juan Sebastian Elcano, 156
MÁLAGA 952355406 — EL TORCAL: José Palanca, 1 Urb. El Torcal
MÁLAGA 952297500 — FRANJU: Avda. Carrillo de Albornoz, 6
MÁLAGA 952474574 — FUENGIROLA: Avda. de Mijas, 38 Lc.1
MURCIA 968703734 — CARAVACA: Encomienda de Santiago, 14
VALENCIA 962400468 — ALZIRA: Avda. Del Parque, 27

Gastos de Envío:
Península: 750 Ptas. Baleares: 1.000 Ptas
GRATIS: Pedidos superiores a 25.000 Ptas.

¿Piensas abrir tu tienda?

LA ÚNICA EMPRESA QUE DA UNA SOLUCION GLOBAL

ANDORRA
ESCALDES -ENGORDANY
ALBACETE
PRÓXIMA INAUGURACIÓN
ALMANSA C/ Dr. Manzanera 2 967 31 22 63
HELLÍN C/ Coullaut Valera 6 967 17 60 04
ALICANTE
ALCOY 1 C/ Hispanidad 22 96 652 1631
ALCOY 2 C/ Músico Gonzalo Blanes 41 96 554 81 33
ALCOY 3 Pza. Jaime Conquistador 1 96 533 05 48
ALFAZ DEL PI Avda. Oscar Espla 12 96 686 70 81
PLAYA DEL ALBIR
MURO DE ALCOY C/ Virgen Desamparados 34 96 553 20 64
IBI Avda. de la paz 33 96 655 10 49
BARCELONA
BARCELONA C/ Obispo Sivilla 40 93 417 41 86
RODA DE TER C/ Bac de Roda 42 616 46 43 55
TORELLO Avda. Monserrat 17 616 46 43 55
BILBAO
SANTUTXU C/ Vicente Garamendi 1 944 32 91 15
CÓRDOBA
PUENTE GENIL C/ Rodolfo Gil 16 957 60 08 48
CUENCA
CUENCA C/ Teniente Gonzalez s/n 969 22 14 53
GUIPUZCUA
ZARAUTZ C/Araba Kalea 46 943 83 33 95
HUELVA
PUNTA UMBRIA C/ Ancha 115 666 31 42 52
LA RIOJA
CALAHORRA C/ Aurelio Prudencio 18 658 99 78 34
MÁLAGA
VELEZ - MÁLAGA C/ Alcalde Manuel Reina 952 50 19 79 edif. Irene III
MURCIA
ALAHAMA DE MURCIA C/ San Pedro 2 968 63 61 14
MADRID
MADRID PRÓXIMA INAUGURACIÓN
NAVARRA
PAMPLONA Avda. La Rioja 6 948 36 66 68
TARRAGONA
BONAVISTA C/ Ventidos 36 977 54 06 02
TORREFORTA Plza. Nou Centre Bl.3 esc.1 977 54 00 71
TOLEDO
MORA C/ La Encina 2 677 52 27 93
VALENCIA
VALENCIA PRÓXIMA INAUGURACIÓN
CARLET Avda. Balaguer 8 96 299 47 92
L´ALCUDIA DE CRESPINS C/ San Vicente 21 96 224 29 30
LLOMBAI C/ Maestro Torres 8 96 255 03 88
ONTENIENTE Avda. l´Almaig 40 670 32 19 89
MASSAMAGRELL Avda. Raval 40 96 144 01 05
PORTUGAL
PORTUGAL PRÓXIMA INAUGURACIÓN

VIDEO - MANIA

...especialistas en Videojuegos DVD y VHS





OFERTA

Reserva tu PSX DIGIMON

A partir de 5.000 ptas. de tu pedido tienes los PORTES GRATUITOS

SERVICIO 24 horas



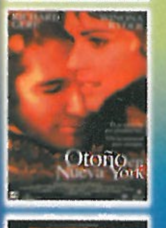


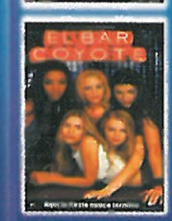




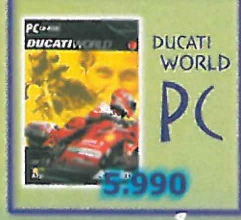














TELF.

amena
Airtel
MoviStar

* packs
* targetas de recarga
* altas a particulares y empresas

a que esperas para tu tienda 24 horas!



INFORMATE:
627 47 01 98
627 47 01 94
FAX 96 393 76 66

Alta rentabilidad las 24 h.
Programa Windows 2000.
Selección de idioma.
Trailers, imagen y sonido.
VHS, DVD y Videojuegos.
Grandes descuentos.

Sin canon de entrada.
Exclusividad de zona por escrito.
Mercado en continuo crecimiento.
A partir de 2000 hab. y 20 m^2.
Inversión desde 1 millón ptas.

video_mania@latinmail.com



Sindicato del Juego
JUEGO EN RED / INTERNET
SOLO EN TIENDAS ESPECIALIZADAS MGK
JUGAR ES UN DERECHO
M·G·K
LOS PESOS-PESADOS del VIDEOJUEGO
PEDIDOS POR TELEFONO: 96 571 80 79
Tienda Virtual: www.mgk.es
TIENDAS
ALICANTE
MGK Altea
Avda. de la Nucia, 19
Tel. 96 688 22 11
MGK Benidorm
C. C. LA MARINA FINESTRAT
Tel. 966 831 569
MGK Torrevieja
Pza. Miguel Hernández, 2
Tel. 966 70 67 11
MGK Villajoyosa
C/. Aitana, 3
Tel. 966 853 676
ASTURIAS
MGK Oviedo
C/. Foncalada, 13 bajo-D
Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ
MGK Merida
Moreno de Vargas, 28
Tel. 924 30 40 72
MADRID
MGK Madrid
Mª Sevilla Diago, 14
Tel. 913 135 402
MGK Alcobendas
C. C. LA GRAN MANZANA
Avda. España, s/n
Tel. 916 639 509
MGK Mostoles
C/. Cartaya, 15
Tel. 916 640 269
MURCIA
MGK Cartagena
Alameda de S. Antón, 2
Tel. 968 52 52 67
MGK Cieza
C/. Ello, s/n
Tel. 968 456 639
PALENCIA
MGK Palencia
C/. Rizarzuela, 18
Tel. 979 165 802
SANTANDER
MGK Santander
Centro Com. CARREFOUR
Tel. 942 345 239
SORIA
MGK Soria
Avda. Mariano Vicent, 5
Tel. 975 228 181
VALENCIA
MGK Xativa
C/. Gregorio Molina, 2
Tel. 962 287 105
PS one
(C-12) Resistencia Final
PlayStation
FEAR EFFECT 2 RETRO HELIX
ISS 2 PRO EVOLUTION
DIGIMON WORLD
MANAGER DE LIGA 2001
FORMULA 1 2001
TIME CRISIS PROJECT TITAN
PS2 PlayStation 2
INCLUYE DEMO JUGABLE METAL GEAR SOLID 2
Z.O.E - ZONE OF THE ENDERS
EVERGRACE
SHADOW OF MEMORIES
FORMULA 1 2001
STAR WARS: STARFIGHTER
CRAZY TAXI
QUAKE III REVOLUTION
UNREAL TOURNAMENT
ACCESORIOS COMPATIBLES PSONE/PSX/PS2
THRUSTMASTER
PELICAN ACCESSORIES
DVD CONTROLLER
360 MODENA
VOLANTE + PEDALES
MINI VOLANTE
BLAZE
PISTOLA FALCON
CON PEDAL Y PUNTERO LASER
MINI MOTORCYCLE RACER
GAME BOY COLOR
SNAKE LIGHT
NINTENDO 64
BANJO TOOIE
Dreamcast
FIGHTING VIPERS 2
POKÉMON ¡Hazte con todos!
POKEMON ORO Y PLATA
Club MGK
ASOCIATE CON TU PRIMERA COMPRA Y LLEVATE A CASA UN REGALO MGK!
www.mgk.es
previews trucos noticias novedades Chat top 10
RECICLA TU COLECCIÓN
MGK TE DA LA OPORTUNIDAD DE VENDER TUS JUEGOS Y DVD USADOS PARA ESTAR SIEMPRE A LA ULTIMA.
¡PREGUNTA EN TU TIENDA MAS CERCANA!
¿PIENSAS ABRIR TU PROPIA TIENDA?
La mejor imagen de tienda con la posibilidad de unir DOS conceptos en UNO:. Venta de Video-Juegos y Sala de Juegos en Red. SINDICATO DEL JUEGO se une a MGK para ofrecer un CENTRO DE OCIO único.
EXPOFRANQUICIA MADRID 2001 • 5 - 7 ABRIL • Stand 7D 26
Infoline FRANQUICIA: 965 718 079


ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VÍDEOJUEGOS
EN TU TIENDA GameShop MÁS PRÓXIMA
O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL 400pts. URGENTE 850pts.)
Dreamcast
GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS
www.gameshop.es
DREAMCAST+MANDO
+DISCO DEMO +DISCO DE EXPLORACIÓN
19.900
¡¡LLÉVATE CON TU DREAMCAST ESTA MOCHILA POR SOLO 1.500 PTS!!
DREAMCAST CONTROLLER 4.990
ARCADE CONTROLLER 4.990
VISUAL MEMORY 4.990
VGA BOX 8.990
SCART CABLE 3.990
ARCADE STICK 7.990
DREAMCAST KEYBOARD 4.990
MEMORY CARD 2.990
VIBRATION PACK 3.990
ASTROPAD 3.990
STARFIRE LIGHTBLASTER 6.490
VOLANTE McLAREN 11.990
DUALSHOCK INTERACTIVO EN VOLANTE Y PEDALES
VOLANTE CONCEPT 4 14.490
RATÓN DREAMCAST 4.990
GAME BOY pocket COLOR
GAMEBOY COLOR 12.990
¡¡CON TU JUEGO POKÉMON UN CABLE LINK DE REGALO!!
24 H. LEMANS 7.490
BUZZ LIGHTYEAR 9.490
CAPCOM VS SNK 8.490
DAVE MIRRA BMX 8.490
DUCATI WORLD 8.490
EUROPEAN S. LEAGUE 7.490
EVIL DEAD CONS.
F355 CHALLENGE 8.490
FIGHTING VIPERS 2 8.490
GRANDIA II 8.490
GUNBIRD 2 8.490
JET SET RADIO 8.490
KISS PSYCHO CIRCUS 9.490
METROPOLIS STREET RACER 8.490
PHANTASY STAR ONLINE 8.490
QUAKE III ARENA 8.490
RE CODE VERONICA 9.490
RECORD OF LODOSS WAR 8.490
RESIDENT EVIL 3 8.490
PROJECT JUSTICE 8.490
ROGUE SPEAR 8.490
SHENMUE 8.490
SKIES OF ARCADIA 8.490
SONIC ADVENTURE 4.990
SONIC SHUFFLE 8.490
SPAWN 9.490
STUNT GP 7.490
TONY HAWK'S PROSKATER 2 9.490
VANISHING POINT 8.490
VIRTUA TENNIS 8.490
102 DALMATAS 5.490
3D POCKET POOL 5.990
ACTION MAN 5.990
ANTZ RACING 5.490
BATMAN CHAOS IN GOTHAM 5.490
BUZZ LIGHTYEAR 5.990
CANNON FODDER 5.490
CUAC ATTACK 5.490
DINOSAUR'US 5.490
EUROPEAN SUPER LEAGUE 5.490
INSPECT. GADGET 5.490
LOONEY TUNES RACING 5.490
NBA JAM 2001 5.490
OBI WAN 5.990
POKÉMON AMARILLO 5.990
POKÉMON AZUL 5.990
POKÉMON ROJO 5.990
POKÉMON PINBALL 5.990
POKÉMON TRADING CARD GAME 6.990
POKÉMON GOLD 6.990
POKÉMON SILVER 6.990
PUCHI CARAT 5.490
QIX ADVENTURE 5.490
ROAD CHAMPS 5.990
ROX 5.490
SPIDERMAN 5.990
THE GIFT 5.490
THE GRINCH 5.490
TOM & JERRY MOUSE HUNT 5.990
TONY HAWKS 2 5.990
VENGANZA MARCIANA 5.490
XENA 5.490
SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA, INFÓRMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS LLAMANDO AL TELÉFONO 967 193 158 Ó EN EL FAX 967 193 391

teléfono rojo

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas o queréis hacerle llegar un dibujo, una opinión o cualquier otra cosa, enviad una carta a:
HOBBY PRESS.
Hobby Consolas.
C/Pedro Teixeira, 8, 2ª planta.
28020 Madrid
Indicando en el sobre TELÉFONO ROJO.



MANUELÁNGEL OCHOA. La Victoria (Venezuela)

CONVERSIONES DE PC

Yen ¡Qué pasa! Estamos sin impresora, y como nos urge de veras que nos respondas a estas dudas, hemos cogido papel y boli sin pensarlo. Allá vamos: Hemos descubierto un juego de PC llamado Soldier of Fortune ¿Hay algo sobre una próxima conversión a Dreamcast, nuestra próxima adquisición?

Si, el juego está previsto que salga de la mano de Crave durante este año, aunque de momento no hay ninguna fecha concreta.

Estarás de acuerdo con nosotros en que estamos de enhorabuena gracias a esa pasada llamada Blade. ¿es técnicamente posible su conversión a Dreamcast? ¿Sabes algo de si se va a trasladar a la consola de Sega (¿Con la calidad de PC?)

Ya sabéis que los juegos de PC tienen una conversión muy viable a Dreamcast, por lo que no es extraño que estos títulos puedan llegar a la consola de Sega, pero como decía antes, todo depende de si la compañía está interesada en hacerlo. Lo que sí te puedo decir que ya es que han surgido algunos rumores que hablan de una posible conversión de Blade 2 para Xbox.

Para jugar al PC, es que se necesita un pasta en tarjetas 3D, memoria, etc, por eso que nos interesan tanto las conversiones. Siguiendo la estela de Commandos 2, Half Life, Age of Empires II, etc... ¿qué otras conversiones se van a hacer para Dreamcast?

Pues tienes Black & White, Heroes of Might & Magic III y algunas más que están aún por confirmar.

Phantasy Star salió el 15 de diciembre, pero ¿en español?

Como habrás visto, al final ha salido el 19 de febrero y, por supuesto, en español.

¿Qué otros títulos de rol, saldrán en breve para DC? ¿Eternal Arcadia?

Si, y Skies of Arcadia, Evolution 2... y esperamos que algunos más.

¿De qué van Agartha, Gun Valkyre y Outtrigger?

Outtrigger es un shooter en tercera persona que proviene del arcade y muestra una calidad gráfica alucinante. Ofrecerá combates online. Agartha es una especie de survival horror con una historia muy compleja ambientada en los años 20, con gran libertad de decisión para el jugador. Y Gun Valkyre es otro shoother que ofrecerá perspectiva objetiva y subjetiva, donde se podrá utilizar la pistola y el mando de control, y también presentará partidas online.

¿Saldrá el Lost World en el 2001?

De momento no aparece en los planes de lanzamiento. No te puedo decir.

Esta pregunta es muy importante, contéstala, por favor. No pensamos comprar el ratón de DC por ahora, así que, ¿Se juega bien, bien al Half Life y al Age of Empires II con el pad? ¿Es complicado?

La versión que hemos probado de Half Life no ofrecía problemas con el pad, y en cuanto a Age of Empire, no te lo puedo decir, porque todavía no lo hemos probado.

Y por último, Game Cube parece fantástica, pero ¿qué juegos adultos saldrán junto a ella? ¿alguno de Namco, Square o Capcom?

¿Adultos? Hombre, es que a mi Zelda me

Opinión

ALGO HA CAMBIADO

Aún recuerdo el día que me fui a meter en el mundillo de los videojuegos... Recuerdo un montón de chavales apelotonados en el escaparate viendo una nueva "consola" (palabra desconocida por mí) llamada Mega Drive. Al principio no me llamó la atención pero más tarde sus divertidísimos niveles de Sonic the Hedgehog me deslumbraron y me abrieron el camino hacia una nueva era. Lógicamente, a los pocos días me hice con una Mega Drive y me lo pasé como nunca.
Por aquel entonces la gente no se fijaba en cosas como "bits" "RAM" "Mhz". Si nos decían que había un juego que llevaba incorporado un chip de San Crispín de los Montes Bajos, nos la traía al fresco porque el juego era aburridísimo. Hoy en día no veo mas que "bits", "mucha memoria", "anti-aliasing" y términos por el estilo, que la gente no sabe qué son pero aún así les gusta mucho. Si me dices que X-Box tiene 8000 Mhz y la ultima tecnología, pues me da igual. Yo hasta que no vea y pruebe esos juegos no opinaré nada. Qué pena da ¿verdad?....los viejos tiempos...

(e-mail anónimo)

parece tan adulto como el que más, y si me apuras, también el Luigi's Mansion. Ahora bien, si a lo que te refieres es a juegos más "agresivos", pues de momento se ha anunciado Metroid, pero también tendrás Resident Evil 0, ISS, Turok...en cuanto a Namco o Square, aunque no hay nada oficial, yo confío en que ambas (Namco seguro) desarrollen para Game Cube.

SDC y RGE.
Málaga.

FAN DE SOUTH PARK.

Hola todopoderoso Yen, un amigo mío tiene el juego South Park y dice que como está en inglés, los insultos no se entienden. Soy un fan de South Park, ¿me recomiendas comprarlo?

Ninguno de los juegos de South Park me parece realmente bueno, pero entiendo que si se es un fan de la serie puedan gustar. Sí, tal vez te merezca la pena comprarlo, pero no te esperes ninguna maravilla.

¿Cuál me recomiendas, Zelda Ocarina of Time o Zelda Majora's Mask?

Si puedes, cómprate los dos, pero si no, yo me haría primero con Ocarina Of time. Después dentro de un tiempo, cuando ahorres otra vez, te haces con Majora's.

¿Saldrá para alguna consola el Time Crisis 2?

Sí, como has visto, este mes ha salido para PlayStation.

¿Cuál es el juego más terrorífico que existe?

Uf, pues depende, casi todos los Resident son bastante terroríficos, pero yo considero que el juego que alcanza un grado de terror mayor, por su atmósfera inquietante, su ambientación oscura y su miedo psicológico, es Silent Hill.

¿Merece la pena comprar Tomb Raider Chronicles si ya tienes el Tomb Raider?

Si te ha gustado el primero, yo me haría antes con la segunda o la tercera parte, para mí las mejores de la saga, pero Chronicles es también una excelente elección.

¿Cuál es mejor, Jet Set Radio, Shenmue o Mario Tennis?

Hombre, se trata de juegos muy diferentes, pero yo me quedo con Shenmue, aunque sólo sea por su revolucionario concepto y su impresionante calidad técnica.

Borja Tormos Etxeberria.
Guipuzcoa.

JUEGOS N64.

Hola Yen, me llamo Eduardo y tengo 20 años. Tengo la N64, una Game Boy Color y la Super Nintendo, y es la primera vez que te escribo, y espero que me contestes. Bueno ahí van mis dudas.

> *"Para mi gusto Zelda Ocarina of Time tiene un punto más de genialidad que Majora's Mask."*

¿Por qué se canceló el Resident Evil o para N64?



DAVID MIGUÉLEZ CARDEÑOSO. Valladolid

Porque Capcom decidió que las posibilidades que le ofrece Game Cube son mayores, y ya no merecía la pena desarrollarlo para N64.

¿El juego Zelda Majora's Mask es tan bueno como el primer Zelda de N64?

La pregunta del millón. Es diferente, y no lo digo por quedar bien. A mí me gustó más el primero, pero reconozco la renovación de esta segunda parte, y además está en castellano. En fin, ambos son dos obras maestras, aunque Ocarina me parece que tiene un punto más de genialidad.

¿Saldrá algún otro juego de rol para N64 aparte de este Zelda?

Están previstos Aydn Chronicles y Paper Mario, de momento.

¿Vale la pena que me compre el ISS 2000 si ya tengo el ISS 98?

No me parece que ofrezca demasiados cambios, pero si te gusta mucho la saga...

Me quiero comprar un juego de coches, ¿Cuál me recomiendas de estos tres ¿Ridge Racer 64, World Driver Championship o Top Gear Rally 2?

Yo me quedaría con los dos primeros. Si buscas diversión y estilo arcade, opta por RR, y si te gusta más la simulación y realismo, World Driver.

¿Para cuándo los juegos Eternal Darkness, Dinosaur Planet y Conker's Bad Fur Day?

Eternal Darkness saldrá para Game Cube, de Dinosaur Planet no se ha vuelto a saber nada, pero todo apunta a que llevará el mismo camino, y Conker's saldrá en N64, pero debido a su lenguaje adulto, en principio no lo veremos oficialmente en España.

¿Qué futuro tiene la N64 durante el 2001?

Yo creo que cuando menos tranquilizador, pues Nintendo está apoyando incondicionalmente a esta consola, y todavía hay algunas compañías lanzando títulos para ella. Por lo menos este año no va a haber problemas. En el 2002, ya veremos.

¿Vale la pena comprarse en Turok 3 si ya tengo el Turok 2?

Sí, porque aporta nuevos elementos, como el hecho de controlar a dos personajes diferentes.

¿La nueva consola de Nintendo, la Game Cube, será superior a la PS 2?

Si atendemos solamente a las cifras técnicas, en algunos aspectos sí, pero yo hasta que no tenga la consola en mis manos y pruebe unos cuantos juegos no me voy a pronunciar al respecto.

Eduardo Rodriguez.
Lérida.

DESARROLLADORES EN GAME CUBE.

Hola Yen, me llamo Rubén, soy de Valencia y tengo una PlayStation, una GameBoy y una Nintendo 64. Me gusta mucho tu sección. A ver si me respondes, que es la quinta vez que te lo envío: ¿Cuándo saldrá la

GameCube, cuánto costará, y sacarán otra versión pero con DVD?
En España llegará a primeros del 2002, aunque en Japón lo hará el próximo mes de Junio y en USA en Octubre. El precio nadie lo sabe, pero Nintendo afirma que no quiere que sea muy cara. Lo de la versión con DVD, en su momento se dijo que Matsushita la lanzaría, aunque a un precio bastante más elevado, pero todavía está por confirmar.
El Perfect Dark 2, ¿lo sacarán nada más salir la GameCube, o más tarde?
Es difícil de decir, pero creo que no será de los primeros juegos en salir. Quizá lo haga algo más tarde.
¿Cuántos juegos y compañías están trabajando para la GameCube?
Nintendo no ha dado una lista oficial, pero ya se sabe que compañías como Namco, Capcom y Konami están el proyecto. Además, recientemente se han unido nada menos que Sega y Electronic Arts (ahí es nada), aunque el acuerdo con Square parece que se está alejando por momentos.
¿Cuanto costarán aproximadamente los juegos?
De verdad majete, no lo sé. También dijo Nintendo que pensaba colocar un precio competitivo, pero aventurar una cifra es cosa de adivinos.
Ahora cambio de tema, ¿han sacado el Bust-A-Groove 2? es que he visto paginas pero no sabia que existía la segunda parte.
Si, el juego existe, como tu dices, desde hace algún tiempo, pero aquí no ha sido lanzado, ni tiene pinta de que lo vayan a sacar alguna vez.
¿Para qué plataforma sacarán la tercera parte del Baldur´s Gate, el Never Winter Nights?
Como habrás visto, en PS 2 veremos una versión de este juego, pero esta entrega de la que hablas es un juego para Internet en principio sólo de PC.
¿Los Final Fantasy de la PS 2, saldrán para PC?
Square no ha dicho nada al respecto, aunque no hay que descartarlo.
¿Sacarán algún Tony Hawk nuevo para la PlayStation, o para Pc?
La próxima entrega, Tony Hawk 3, está prevista sólo para PS 2.

Rubén. Valencia.



ANA MARIA PAREJO COLLADO. Madrid

CUESTIÓN DE POLÍGONOS.

Hola Yen, soy Javi, ¿Qué tal van las cosas? Bien, ¿no? Bueno, a lo que voy, a ver si me puedes resolver unas cuantas dudas que tengo.
¿Qué consola tiene más capacidad técnica, la PS 2 o la Game Cube? ¿En qué y por qué?
Bueno, dejando claro lo que opino yo de los datos técnicos, que no sirven más que para marearnos a todos, que muchas veces son más que discutibles o están engordados, y que lo que realmente importa es la calidad de los juegos, voy a responderte para que unos cuantos os quedéis tranquilos. Según los mayores expertos en el tema es muy difícil comparar ambas máquinas puesto que su arquitectura es muy diferente. En principio, mirando elemento por elemento parece que Game Cube es superior a PS 2, pero se trata de una superioridad teórica, que nadie se atreve a asegurar que a la postre se traduzca en mejores juegos. Por otro lado, estamos ante dos máquinas que también ofrecen caminos diferentes a los desarrolladores: PS 2 exige mucha más dedicación, como ya os he explicado multitud de veces, mientras que Game Cube apenas ofrecerá problemas. Esto supondrá que los grandes juegos aparecerán antes en la consola de Nintendo, pero casi todos reconocen que la capacidad de mejora de PS 2 es impresionante, puesto que depende del talento de los programadores. En definitiva: que ante tal igualdad, sólo podremos juzgar cuando ambas consolas lleven ya un tiempo en el mercado.
De los juegos que has visto de las dos consolas ¿Cuáles tienen mejores gráficos, jugabilidad, movimientos, etc?
De Game Cube no he visto ningún juego, sólo videos y pantallas, por lo que no puedo entrar en comparaciones (ni yo, ni nadie, claro).
¿Crees que al mini DVD le puede faltar memoria?
Miyamoto dice que no, y de esto creo que sabe un poco, pero ya te digo, hasta que no lo veamos será difícil saber si les faltarán memoria o no.
¿En tú opinión, quién programa mejor, Rare o Square?
Qué cosas tenéis. Ambos equipos son sin duda dos de los mejores del mundo y es una simple cuestión de gustos. Dentro de su impresionante talento y capacidad, creo que Square ha mostrado un mayor virtuosismo en la programación de RPG´s, mientras que Rare ha hecho gala de una mayor versatilidad, abordando géneros muy dispares con extraordinarios resultados.

> "Sobre el papel, Game Cube parece una máquina más potente que PS 2"

He visto algo de Xbox (Malice) ¿qué te parece?
Pues yo lo vi en movimiento, jugado por el propio J Allard, y aunque a nivel jugable no se trataba de ninguna revolución, técnicamente no se había visto nada parecido en una consola.
¿Cuántos polígonos mueve la XBOX.?
Y dale. 125 millones por segundo según Microsoft (qué obsesión por los datos, leche).
¿Qué diferencia hay entre un juego de acción y un shoot ´em up?
Los juegos de acción exigen más actividades que las de disparar, aunque siempre anteponiendo la acción a cualquier otra premisa,

pues si no serían aventuras. Juegos de acción son Syphon Filter, la segunda parte de Dino Crisis (la primera era aventura). En el shoot ´em up, la labor principal del jugador y casi la única es la disparar: Quake, Medal of Honor, Goldeneye o los matamarcianos tipo Colony Wars.

¿Cuántas PSX se han vendido en el mundo?

Creo que andan por los 80 millones más o menos.

Y la última ¿hay algún programa de ordenador en el que se pueda programar y diseñar videojuegos?

Hay uno que puedes encontrar ahora en los kioskos, que se llama DIV Games.

Javier Martínez. Cuenca.

JUEGOS EN DREAMCAST.

Hola Yen, me llamo Pablo. Tengo una Game Boy (la primera de todas) y una Mega Drive, de la cual sigo disfrutando alguna que otra vez (mi mente tiene un rinconcito de 16 bit). Desde hace un año tengo una Dreamcast y no voy a enrrollarme con cómo me gusta. Bueno, ahí van algunas preguntas, tío.

¿Se promocionarán juegos para mi consola

Opinión

HARTO DE LA SAGA FIFA

No entiendo por qué puntuáis a "FIFA 2001" de PSX como el mejor juego de fútbol. Creo que ya estamos un poco cansados de ver un juego casi repetido respecto al año anterior, a excepción de la actualización de plantillas. Además, casi llamarse "Fútbol Sala 2001", porque cada vez que juego un partido de más de 8 minutos, el resultado es de 6, 7... o hasta 11 goles. Y estoy hablando de encuentros en nivel Clase Mundial, porque si hablamos de los de Clase Amateur...

Otro error ocurre cuando se planta un jugador ante el portero, y al apretar el botón ¡falla! en el 75 % de los casos. Tampoco entiendo por qué han quitado la elección de los estadios de "FIFA 99" y las virguerías que se podían hacer con el balón. Pero lo más deprimente son los árbitros, pitan cuando quieren y a veces hay agresiones y no se enteran. Sinceramente, "ISS" lo supera en realismo, y aunque no tenga nombres reales ni equipos, no es motivo para someterlo a la eterna segunda posición. Si EA no se esfuerza más en las novedades, "FIFA" acabará muriendo.

Rafael Couceiro (Culleredo, A Coruña).

mediante una especie de serie Platinum como PSX? ¿Más o menos que ronden las 4.000?
Pues aunque Ricardo Angeles dijo el mes pasado que no, las noticias que nos han llegado es que sí se van a producir rebajas en los títulos más veteranos de Dreamcast, pero no te puedo decir ni cuáles ni a qué precio.
Personalmente admiro a Sega y a Nntendo ¿Qué opinas de la era Neo Geo + Mega Drive + Super Nintendo? ¿Volverán a producirse simbiosis tan memorables con la nueva generación?
¿A que te refieres con simbiosis? Bueno, por supuesto que aquella época me trae muy buenos recuerdos, y esperemos que con PS 2, Game Cube, Xbox y, hasta que dure, Dreamcast, volvamos a vivir otra época dorada.
Lo único que echo en falta como Dreamer es un buen simulador de fútbol. Ya que Konami ha sacado varios juegos en Dreamcast, ¿podré ver algún juego de fútbol suyo en la máquina blanca?
Yo diría que no, pero esperemos a ver con qué nos sorprende Sega en este género.
Teniendo Game Boy y Mega Drive en su época estuve más pegado a los videojuegos que Mimosín en una cama de velcro ¿Disfrutaré igual completando la pareja Dreamcast y Game Boy Advance?
Hombre, lo suyo es que disfrutes aún más porque las consolas son más potentes.
¿Aparecerán estos juegos en Dreamcast: Virtual On Force, Spikers Battles, Virtua Striker 3, Wild Riders, Planet Harriers, Confidential Mission y Virtua Fighter X?
Confidential Mission seguro, y el resto acaban de ser presentados en versión arcade, por lo que es difícil de decir. En cuanto a Virtua Fighter 4, de momento sólo saldrá en PS 2.

> "Confidential Mission llegará a DC, pero VF 4 saldrá de momento sólo para PS 2"

Por último, ¿tendrá Namco la genial idea de sacar un secuela de Soul Calibur? ¿Y algún Time Crisis?
El Time Crisis dalo por descartado, y en cuanto a Soul Calibur 2, la cosa sigue entre PS 2, Dreamcast o tal vez ambas, pero no hay nada confirmado.

Pablo. Sevilla.

ROL EN PLAYSTATION.

Amigos de Hobby Consolas os escribo porque tengo varias dudas en cuanto a juegos de PlayStation ¿Saldrá en España ese exitoso juego de rol Dragon Quest VII? ¿Y Legend of Mana y Chrono Cross?
Pues, sinceramente y muy a mi pesar, yo diría que lo tienen muy, pero que muy crudo para llegar aquí oficialmente. Si acaso el Dragon Quest VII, pero no creo.
¿Que juegos de rol van a salir después de FF IX y Legend of Dragoon?
Pues chato, la verdad es que así a bote pronto no hay ninguno previsto, salvo que se dignen a traer algún título de Japón.
¿Me recomendáis Dino Crisis 2 teniendo y habiéndome pasado RE 1,2 y 3?
Por supuestísimo. Es un juego diferente y terriblemente divertido.
¿Va a salir la continuación de Grandia en Play?
No, como has visto este mes, lo ha hecho en Dreamcast.
¿Que juegos saldrán en Play con el acuerdo de Sega y Sony? ¿Algún Panzer Dragoon?
Todavía no se ha revelado ningún título. Pero un Panzer Dragoon estaría bien, ¿eh?

Neo.

MÚSICA DE FINAL FANTASY.

Queridos amigos de Hobby Consolas, necesito que me hagáis un favor. Bueno, lo primero las presentaciones: me llamo Carmen Rueda Varela. El favor sería que me respondierais a unas preguntas, ¿eh? ¿Cuándo saldrá Digimon World?
Pues cuando estés leyendo esta revista seguramente esté ya en la tiendas.
¿Llegará alguno de los juegos de Card Captor Sakura a España? ¿Se pueden conseguir en Sevilla?
Oficialmente seguro que no, pero tal vez los consigas de importación. Inténtalo llamando a las tiendas que se encuentran a final de la revista.
Me gusta bastante la saga Final Fantasy. ¿Me recomendáis Alundra?
Bueno, no llega al nivel de la saga de Square, pero está bastante bien.
¿Podrías decirme cuáles son las mejores webs de Final Fantasy y Card Captor Sakura?
De Final Fantasy , el mes pasado ya publicamos un par, pero aquí tienes algunas más :
http://shinlord.homestead.com/ff.html
http://ffshrine.com/
http://www.granavenida.com/ff8peich/
http://www.final-fantasy-viii.8k.com/
http://www.rpgclassics.com/ffcompendium/
Y de Card Captor Sakura:
http://usuarios.tripod.es/AsukaHeaven/gallery/ccs/ccs.htm
http://members.tripod.com/Card_Captor/
¿Cuál es el nombre de la cantante de Eyes in Me del Final Fantasy VIII?
Faye Wong
Otro grandísimo favor sería que publicarais la letra de Eyes in Me. O al menos indicarme una web donde me la pueda bajar.
La letra es muy extensa, así que te doy la dirección donde la puedes encontrar:
http://www.animelyrics.com/game/ff8/ff8eyes.htm

Carmen Rueda Valencia. Sevilla.

BANDAS SONORAS

Hola Yen, tus lectores te saludan Me llamo Sergi soy de Sant Joan Despi (Barcelona) y tengo 17 años.
Con lo poco que sé de cosas, no estaría mal que el regalo de esta sección al mandar un dibujo cambiara cada cierto tiempo, y al suscribirte a la revista la



RAÚL PANET ESCERO. Cádiz

oferta cambiara mas a menudo como la de las pizzas. Y tengo unas dudas sin resolver:
Las cartas/emails que os mandan las podríais contestar, aunque no las publicarais.
Si claro, ¿pero no te das cuenta que eso me llevaría una eternidad más que contestarlas en la revista? ¿No sabes que me llegan cientos y cientos de cartas cada mes? Lo siento, pero la única manera es seleccionar y responder unas cuantas cada mes, aunque ten por seguro que me leo todas.
¿Por qué esta sección se llama Teléfono Rojo?(lo supongo, pero acláralo tu)
El teléfono rojo, durante la guerra fría, era el que tenía línea directa desde la Casa Blanca hasta el Kremlin (como bien recogía una película de Kubrick). Vamos, que era el teléfono más importante del planeta... como éste.
¿Crees que algún día llegarán a regalar videojuegos al pedir una pizza superior a 2000 pts.?
Claro, y lo encontrarás debajo de la mozzarella, pringado de queso y tomate.
¿Me puedes decir todas las pelis sacadas de juegos o viceversa?
¿Todas? Hay un montón, pero así las más importantes, entre las primeras, Super Mario Bros, Street Fighter, Pokémon, y las que llegarán en breve (Tomb Raider, Resident Evil, Final Fantasy...). Y entre las segundas, pues casi todas las que te imagines que pueden tener un video juego: toda la saga Star Wars, las de James Bond, El Quinto Elemento, Men in Black, Terminator, Robocop, dentro de un tiempo The Matrix... La lista es interminable
¿Qué banda sonora de juego me aconsejas que te guste a ti personalmente (confío en tus gustos)?
Me gustan mucho todas las de Final Fantasy, Vagrant Story, las de Konami (Metal Gear y Silent Hill), la de Silver. Eso sí, te puedo decir que tengo especial recuerdo de la banda sonora de la versión de Mega CD de Ecco The Dolphin. En fin, hay muchas y muy buenas, pero éstas son mis preferidas.
Sabes de algún juego parecido a La Prision para consola, da igual el formato. Y para cuando mas o menos.
Igual, igual no hay nada. Por aquello del online, lo único que se acerca es Phantasy Star. Y en breve Codemasters lanzará Prisioners Of War para PS 2, y que a lo mejor aprovecha las opciones del Codemasters Multiplayer Network.
Podrías poner una sección de cine y música en la revista Hobby Consolas, no estaría mal. Pero si por ello sube el precio mejor dejarlo así. O regalar pegatinas para las nueva generación de consolas.
Este mes inauguramos Escaparate, que habla de cine y música de juegos.

Sergi.
Barcelona.

UN 100 EN HOBBY CONSOLAS.

Hola yen soy Alfonso Arribas Maroto. Tengo una PS2 y una PSX, me gustaría felicitaros por vuestra revista y me gustaría saber alguna cosilla.
¿Cuánto va a valer el Metal Gear 2 y cuándo sale en España?
El precio no te lo puedo decir, pero puede que ande por las 10.000, y la fecha, ya habrás leído en las noticias que no llegará hasta Febrero o Marzo del 2002.
¿Cuándo sale el GT3 en España?
Si ya no hay más retrasos, en Junio
¿Es verdad que el Soul Calibur 2 va a salir para PS2?
Parece que sí, y hay posibilidades de que también lo haga en Dreamcast.
¿Será el Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty el juego que por fin se llevara el tan ansiado 100 de Hobby Consolas?
No sé si algún dia habrá algún juego que lleve un 100, pero desde luego ese sería uno de los candidatos.
The Matrix (el juego), ¿no es demasiado tarde para sacarle, si según dicen están creando una segunda parte de la película?
Claro, porque es posible que esté basado en la segunda parte o sea una historia diferente. No creo que sea tarde puesto que la popularidad de la película sigue por todo lo alto.
Me hago una pregunta: ¿por qué en el próximo número no dais como suplemento la demo del Metal Gear Solid 2 aunque valga 1700 ptas?
¡HALA! Para eso te compras el ZOE y tienes el juego y la demo.
Ya para acabar, ¿van a sacar el Shenmue 1 o el 2 para PS2 y el Virtua Tennis 1 o el Virtua Tennis 2K2?
Nadie ha dicho nada al respecto, pero dentro de la nueva política de Sega todo es posible.

Alfonso Arribas.

Opinión

CONTENTO CON DREAMCAST

No podrán con nosotros. Somos más fuertes, nosotros vemos auténticos juegos; somos nosotros los que volamos cuando nos calzamos las zapatillas rojas; somos capaces de conducir frenéticamente con un Taxi por las calles de San Francisco; nosotros salvamos al mundo de hordas de zombies; sólo nosotros podemos sentir la verdadera emoción de CONDUCIR coches (porque no es lo mismo conducir que CONDUCIR).
Nosotros sabemos lo que es navegar, nosotros podemos jugar con nuestro amigo, el de Lugo; nosotros ganamos la NBA, nosotros salvamos al mundo de los extraterrestres a base de ritmo; nosotros sabemos jugar al tenis; nosotros encontramos el verdadero sentido de la lucha, tanto en 2D como en 3D. También sabemos lo que es el arte hecho videojuego... Pero sobre todo, jugamos, nos divertidmos y disfrutamos. Como nunca lo hemos hecho antes. Por fin alguien ha conseguido llegar a lo más alto de la historia de las consolas. Vosotros, soñad que jugáis, que nosotros soñamos jugando.

Antonio (e-mail)

Envía tus dibujos a:
Hobby Press, S.A.
Hobby Consolas
C/ Pedro Teixeira, 8, 2ª planta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: El Corcho

Si tu dibujo sale publicado, te enviaremos un regalo. Podrás elegir una bolsa de PlayStation, o un reloj de Nintendo.



Y el mes que viene...

¡TENEMOS LA NUEVA PORTÁTIL DE NINTENDO!

GAME BOY ADVANCE



Ya está en nuestras manos y vamos a ser los primeros en contártelo todo sobre la nueva portátil de 32 bits que va a arrasar en todo el mundo: cuáles son sus características técnicas, qué calidad tiene la pantalla, cómo funciona el chip de sonido y los comentarios de los primeros juegos.



REVIEW Y GUÍA CON TODOS SUS SECRETOS

C-12

La esperada aventura de acción de Sony para PS ya ha caído en nuestras manos y os estamos preparando una extensa review y una meticulosa guía para que sepáis todo sobre ella. ¿Estamos ante el sucesor de «Metal Gear»?



REPORTAJE ESPECIAL

CONKER'S BAD FUR DAY



¿Qué tiene de "especial" la nueva obra maestra de Rare para que nadie se vaya a atrever a distribuirla en Europa? No nos cortamos ni un pelo y os damos todos los detalles sobre él en un completo y extenso reportaje (y sin censura).

ACCLAIM REGRESA AL LADO OSCURO

SHADOWMAN 2

Hobby Consolas ha conseguido la exclusiva de la segunda parte del fabuloso «Shadowman», que saldrá muy pronto en PS2. Todos los detalles desde el cuartel general de Acclaim en UK hasta el salón de vuestra casa gracias al sensacional reportaje que os ofreceremos el mes que viene. ¿Os atrevéis a viajar de nuevo a la Zona Muerta en compañía de Mike Le Roi?

Y además...

Las reviews más completas, con la calidad y rigor que nos caracterizan, de todos los juegos para todas las consolas: el primer gran juego de rol para Dreamcast, Skies of Arcadia; Unreal Tournament, acción en DC y PS 2; la primera conversión de Sega para PS 2, Crazy Taxi; el terror más divertido con Evil Dead y un muchas más. Y como siempre, montones de previews, aluviones de noticias de rabiosa actualidad, Escaparate, El Sensor...No te lo pierdas.



Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Manuel del Campo
Jefe de sección: Rubén J. Navarro
Roberto Ajenjo, David Martínez
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Jefe de maquetación: Sole Fungairiño
Beatriz Fernández
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Colaboradores: Fco. Javier Gamboa, David Alonso, Ricardo Sanz, Daniel Quesada, Gabriel Pichot, Bruno Nievas
Corresponsal: Christophe Kagotani (Japón)

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones:
Cristina del Río, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID:
Directora de Publicidad: Mónica Marín,
E-mail: monima@hobbypress.es
Jefe de Publicidad: Nuria Sancho
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia Tlf. 96 352 60 90
Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena,
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona
Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián, C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid. Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 12 03 41 y 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA. C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km.11,200. 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 6/2001

Argentina. Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22.
Chile. Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta Normal. C.P. 7362130 Santiago. Telf: 774 82 87
México. Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
Portugal. Johnsons Portugal. Rua Dr.José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39. Fax: 837 00 37
Venezuela. Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Telf: 406 41 11

Printed in Spain

Publicación controlada por 

Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**



SUSCRIPCIONES

ELIGE TU OPCIÓN

OPCIÓN 1

20% DE DESCUENTO:

12 NÚMEROS POR SÓLO 4.320 Ptas.

OPCIÓN 2

POR EL PRECIO DE 12 NÚMEROS NORMALES (450 PTAS X 12 = 5.400 PTAS)

ELIGE LA OPCIÓN QUE PREFIERAS:

A

¡ELIGE LAS TRES GUÍAS QUE PREFIERAS!

GUÍAS DISPONIBLES:

- GUÍAS NINTENDO: números 1,2 y 4.
- GUÍAS PLAYSTATION: números 2,3,4+PLATINUM,5,6,7 y 8.
- GUÍAS MICROMANÍA: nº 1,2,3 y 4.



B

ELIGE EL REGALO QUE MÁS TE GUSTE

CONTROLLER PACK N64



MEMORY CARD 2MB DE APLISOFT



ATRASADOS

SI QUIERES MÁS INFORMACIÓN SOBRE LOS CONTENIDOS DE LOS NÚMEROS ATRASADOS, LLAMA AL 902 11 13 15

(de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30)

Diciembre 00



REPORTAJES:
- Shenmue: El videojuego más realista de la historia.
- Guía completa: Driver 2.

Enero 01



REPORTAJES:
- Commandos 2: Se declara la guerra en las consolas.
- Alucina con lo que viene: Gran Turismo 3, Spawn, Phantasy Star, Devil May Cry, Metal Gear Solid 2.

Febrero 01



REPORTAJES:
- XBOX: Microsoft inventa la superconsola.
- Primeros bombazos 2001: Legend of Dragon, Kessen, Banjo Tooie, Vanishing Point, Fear Effect 2 y C-12.

Marzo 01



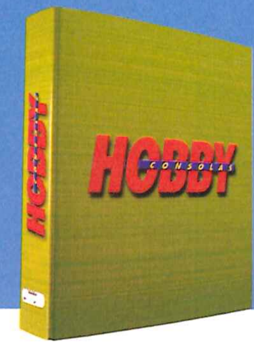
REPORTAJES:
- Final Fantasy IX: El mejor juego en la historia de PlayStation.
- Avalancha de juegazos: Shenmue II, Zone of Enders, Dragon Quest VII, Head Hunter, Dark Cloud...

TAPAS



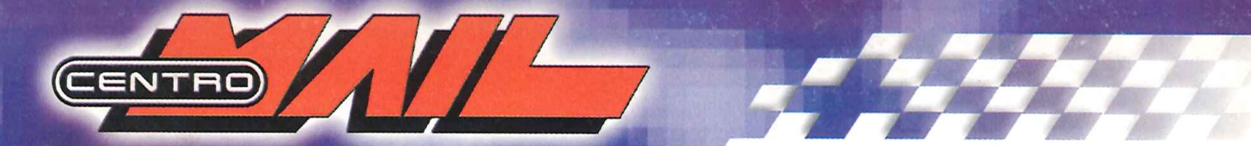
¡Nuevo sistema más práctico!

Por sólo **950** Ptas.



Para hacer tu pedido, llámanos a los teléfonos: 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 (de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30), o envíanos el cupón de la solapa por correo (no necesita sello), por fax al 902 12 04 47, o por e-mail a: suscripcion@hobbypress.es

Ofertas válidas hasta agotar existencias o publicación de ofertas sustitutivas. Hobby Press, S.A. se reserva el derecho de modificar estas ofertas sin previo aviso.

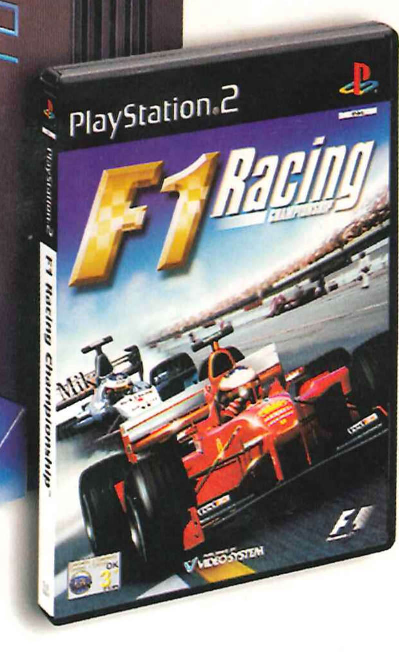


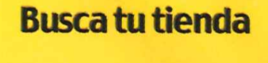


¡SUBE A LO MÁS ALTO DEL PODIUM!

PACK

PLAY STATION 2
+
F1 RACING
CHAMPIONSHIP
79.990 Pts.





Busca tu tienda
Centro MAIL
más cercana
en nuestras páginas
interiores de publicidad



